ДВА ДВУХСЛОЙНЫХ DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО

ВИДЕООБЗОРЫ: MAGE KNIGHT: APOCALYPSE, SECRET FILES: TUNGUSKA, CAESAR IV, NBA LIVE 07, PARAWORLD, FIFA 07, THE GUILD 2, JUST CAUSE, JOINT TASK FORCE, EL MATADOR, GTR 2, NHL 07, CALL OF JUAREZ, COMPANY OF HEROES, BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH, LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY, ГЕРОИ УНИЧТОЖЕННЫХ ИМПЕРИЙ, В ТЫЛУ ВРАГА 2; **ОНЛАЙН ОБЗОРЫ**: EVERQUEST II, PLANETSIDE, ARCHLORD: THE LEGEND OF CHANTRA; **ВИДЕОПРЕВЬЮ**: HALF-LIFE 2: EPISODE TWO, NEED FOR SPEED CARBON, TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS, SAM & MAX: EPISODE 1 – CULTURE SHOCK, TEAM FORTRESS 2

(game)land hi-fun media
9 771729 901008 06011
publishing for enthusiasts

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 11 (35)
НОЯБРЬ • 2006

ИГРА МЕСЯЦА

COMPANY OF HEROES

ASSASSIN'S CREED
ПРИНЦ ПЕРСИИ И НЕМНОГО РЕЛИГИИ

THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ
О БРАТЬЯХ НАШИХ МЕНЬШИХ

HEROES V
ГНОМЫ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

WORLD OF WARCRAFT
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ВОПРОС

10 РАЗРАБОТЧИКОВ, ИЗМЕНИВШИХ МИР
КАЖДОМУ ПО ЗАСЛУГАМ!

NEVERWINTER NIGHTS 2

112 СТР. **В ТЫЛУ ВРАГА 2**
БАХ-БАХ! И МИМО...

88 СТР. **NFS CARBON**
ЗАЕЗД ПО СЕРПАНТИНУ

102 СТР. **FIFA 07**
ТЕПЕРЬ ПО-РУССКИ

НАКЛЕЙКИ ASSASSIN'S CREED и NEVERWINTER NIGHTS 2
ПОСТЕР HOMM V: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА и СПАРТА

ASUS рекомендует лицензионную Windows® XP Professional



Товар сертифицирован
На правах рекламы

ASUS S6 в кожаном исполнении

Теплое прикосновение к технологиям

ASUS S6 создан на базе Технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК

Теплое прикосновение к технологиям – ASUS S6 в кожаном исполнении

Ноутбук S6, с покрытием из натуральной кожи, элегантным дизайном деталей и высокопроизводительным двуядерным процессором, станет Вашим незаменимым бизнес-партнером и привнесет в Вашу жизнь стиль и изящество. Уникальный дизайн и несомненное качество превращает ASUS S6 в решение, созданное специально для Вас.

www.asus.ru



Светло-коричневый

Темно-коричневый

- Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
  - Intel® Core™ Duo Processor L2300/L2400
  - Intel® 945 GM Chipset
  - Intel® PRO/Wireless 3945BG Network Connection
- Лицензионная Microsoft® Windows® XP
  - Home
  - Professional
- DDRII 533 МГц до 1536 Мб
- 11,1" WXGA Color Shine/Crystal Shine LCD, ASUS Splendid, Video Intelligent Engine
- HDD 60/80/100/120/160 Гб
- 10/100/1000, 802 b/g, Bluetooth™ V2.0+EDR

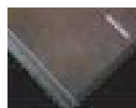
Удостоен награды
«Winner of reddot design 2006»



Ручная гравировка торцов шарнира



Роскошный дизайн кнопок включения и индикаторов



Уникальное кожаное покрытие



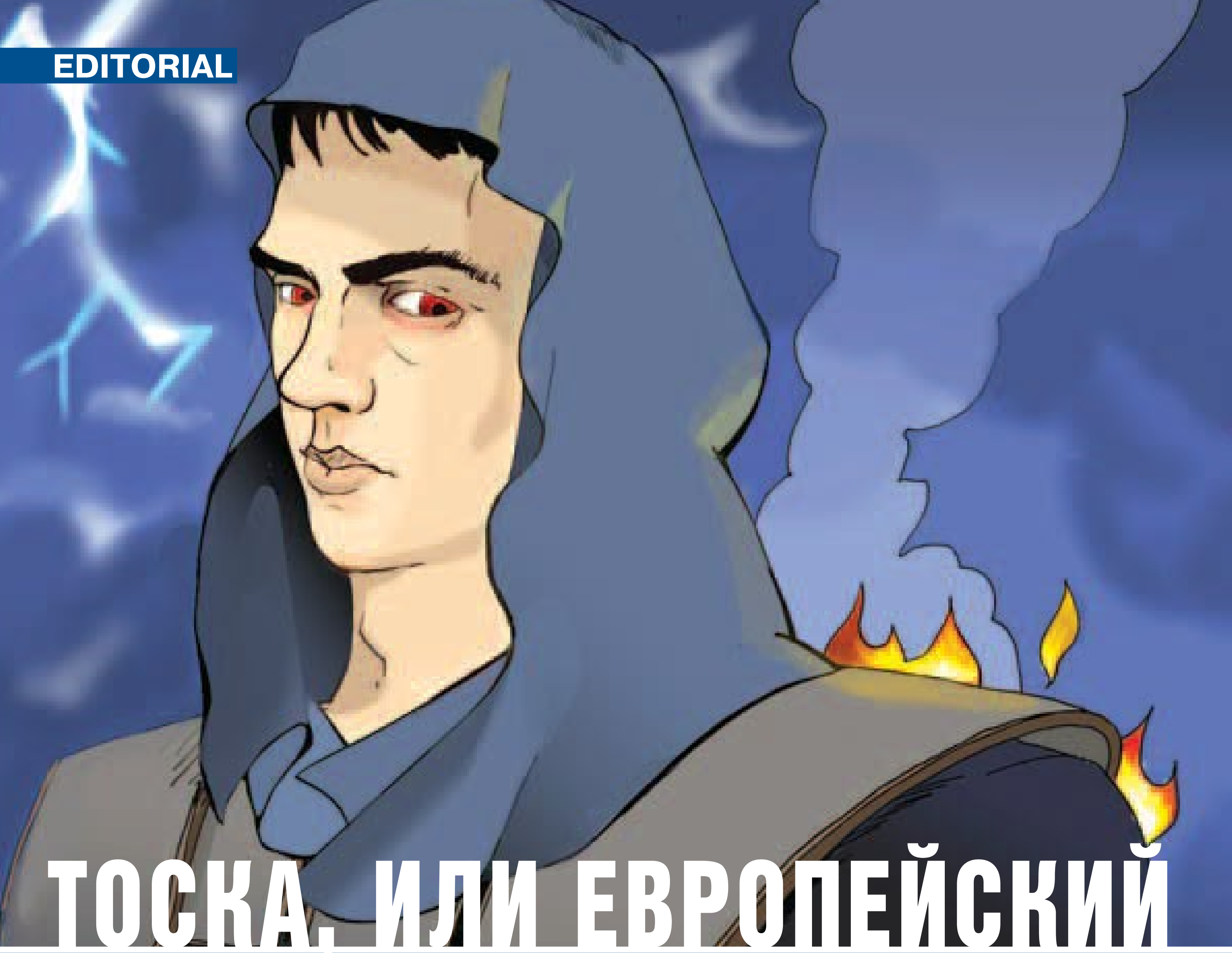
Стильная серебристая клавиатура

Всемирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

Москва: Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, **NEXUS** (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, **OLDI** (495) 105-07-00, **ПИРИТ** (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23, **Санкт-Петербург:** Alpha (812) 320-80-70, Кей (812) 331-24-77, Компьютерный мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 333-44-44, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, **Барнаул:** C-Trade (3852) 38-10-00, **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39, **Екатеринбург:** Клосс (343) 216-17-00, **Краснодар:** Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066, **Красноярск:** Борлас СБ (3912) 58-09-52, **Новосибирск:** НЭТА (3832) 16-33-11, Техноситu (3832) 125-333, **Ростов-на-Дону:** Центр-Дон (8632) 698-668, Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, Поиск (863) 250-13-00, **Самара:** Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846)241-67-53, **Томск:** Интант (3822) 41-55-32, **Тюмень:** AD Systems (3452) 22-35-33, **Челябинск:** Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, **Уфа:** Кламас (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.



ТОСКА, ИЛИ ЕВРОПЕЙСКИЙ ИГРОЖУР

Давеча читал обзор добротной стратегии ***«В тылу врага 2»*** – она же ***Faces of War*** – на популярном сайте **Gamespot** (**www.gamespot.com**). Заметил, что западные журналисты ценят в играх совершенно другие составляющие. Если мы привыкли рецензировать стратегии о Второй мировой с оглядкой на исторические факты и национальное сознание, то европресса действует очень шаблонно, а потому в рамках выбранной системы ценностей практически не ошибается. Рейтинг варьируется в зависимости от количества ошибок, качества озвучки, боеспособности AI и прочего, прочего. Итоговая цифра (в нашем случае шестерка) довольно точно характеризует коммерческий проект (призванный развлекать), но только не игру с историческим оттенком. Не подумай, что мы горой за Faces of War. Она и впрямь шедевром не стала. Но должно же быть даже в завзятом зарубежном профи хоть что-нибудь от живого человека?
Вернемся к журналу. Небольшой скандал вокруг третьей части ***Gothic*** – мастер-диск вернулся к авторам на доработку – привел к тому, что нашему и многим другим европейским изданиям пришлось отказаться от рецензии. Некоторые, впрочем, поспешили и теперь кусают локти. Место Gothic заняла не менее ожидаемая ролевая игра ***Neverwinter Nights 2***.
Вторую тему номера мы посвятили выдающимся разработчикам и дизайнерам. **Брюс Шелли**, **Уилл Райт**, **Сид Мейер**, **Джон Кармак**... Наверняка ты любишь и ценишь вечные творения мэтров, но едва ли знаешь обо всех примечательных фактах из их биографии. Так вот, именно такими фактами насыщен наш материал.
Обновилась рубрика «Железо». Отныне при помощи таблицы в разделе «Конфигурация» ты сможешь выбрать компьютер, который будет тебе по карману. А заодно узнаешь, сколько нынче стоит самая мощная игровая тачка.
В довершение хочу напомнить о конкурсах. В прошлом номере стартовало, пожалуй, самое масштабное в отечественной игропрессе состязание. Шутка ли, на кону сотня mp3- плееров и крутой геймерский комп! Если ты еще не принял в нем участие, не отчаивайся. Сумеешь ответить на самые сложные вопросы – обязательно попадешь в заветную сотню. Тем более что впереди еще третий тур!
Завершается необычайно креативный конкурс «Зри в корень». В следующем номере мы поместим на корешок последнюю часть расчлененного героя, после чего ты наконец узнаешь, кто же пострадал от рук нашего арт-директора Евгения Сныткина.
До встречи в следующем месяце!

Михаил Бузенков,
редактор

Узнай больше на стр. 238





начни большую
игру вместе с



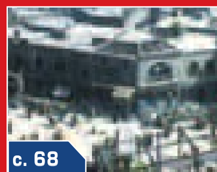
РЕЦЕНЗИИ


с. 92

COMPANY OF HEROES – ГЛАВНАЯ RTS ГОДА ОТ АВТОРОВ WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR

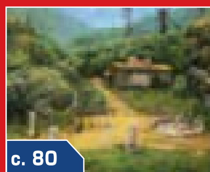

с. 102

FIFA 07 – ВПЕРВЫЕ В ИСТОРИИ СЕРИИ ИГРА «ЗАГОВОРИЛА» ПО-РУССКИ


с. 68

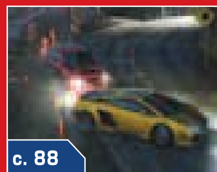
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

ASSASSIN'S CREED – ПРИНЦ ПЕРСИИ В СРЕДНЕВЕКОВЬЕ


с. 80

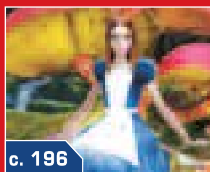
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

БРАТВА И КОЛЬЦО – «БОЖЬЯ ИСКРА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ


с. 88

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

NEED FOR SPEED CARBON – ЭКСТРЕМАЛЬНЫЕ НОЧНЫЕ ГОНКИ


с. 196

РЕТРО

AMERICAN MCGEE'S ALICE – ДЕВОЧКА С НОЖОМ В КИСЛОТНОЙ СТРАНЕ ЧУДЕС



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
PC ИГРЫ
11(35) НОЯБРЬ 2006



ИГРОГРАД 2006
РЕПОРТАЖ С КИЕВСКОЙ ВЫСТАВКИ: ЧЕТЫРЕ ДНЯ НАЕДИНЕ С УКРАИНСКИМИ ИГРАМИ. с.150

10 РАЗРАБОТЧИКОВ, ИЗМЕНИВШИХ МИР
ДОСЬЕ НА ЛУЧШИХ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРОВ, ЗАСТАВИВШИХ МИР ЛЮБИТЬ ИГРЫ. с.22

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



HOMM V: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА

ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ: СПАРТА

ИГРЫ В НОМЕРЕ

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников для работы в тестгруппе в течение следующих 6-ти месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тестгруппы раньше. Если ты хочешь попасть в тестгруппу, заходи на сайт **http://anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.
№11(35), НОЯБРЬ 2006
www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ
Алексей Ларичкин chikitos@pc-games.ru главный редактор
Даниил Леви daniil@pc-games.ru зам. главного редактора
Евгений Сныткин snytkin@pc-games.ru арт-директор
Екатерина Воронкова дизайнер-верстальщик
Михаил Бузенков buzenkov@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович редактор раздела «Онлайн»
Екатерина Чикина лит.редактор/корректор
Надежда Левошина levoshina@gameland.ru координатор

DVD
Семен Чириков sem4@pc-games.ru руководитель отдела
Юрий Пашолок webrunner@pc-games.ru зам. главного редактора
Андрей Теодорович редактор видеораздела
Виктор Бардовский редактор раздела «Киберспорт»
Артем Воронин редактор раздела софт/shareware
Павел Рыбалкин медиаредактор
Почта диска и техническая поддержка: disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин razum@gameland.ru руководитель отдела
Леонид Боголюбов bogolubov@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Ольга Курбакова kurbakova@gameland.ru менеджер
Александр Белов belov@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru менеджер
Оксана Алехина alekhina@gameland.ru менеджер
Марья Алексеева руководитель отдела трафика
Телефоны: (495) 935-7034; факс: (495) 780-88-24

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Татьяна Кошелева kosheleva@gameland.ru региональное розничное распространение
Телефоны: (495) 935-7034; факс: (495) 780-88-24

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА
Нахалова Марина vnahalova@gameland.ru менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Давид Шостак shostak@gameland.ru управляющий директор
Паша Романовский директор по развитию romanovski@gameland.ru
Михаил Степанов директор по персоналу stepanovm@gameland.ru
Елена Дианова dianova@gameland.ru финансовый директор
Олег Полянский polyanskiy@gameland.ru издатель

PUBLISHER
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director
Oleg Polyanskiy polyanskiy@gameland.ru publisher

Phone: (495) 935-7034; fax: (495) 780-88-24

Информация о подписке:
Бесплатный телефон: 8-800-200-3-999
E-mail: info@glc.ru
Сайт: http://www.gameland.ru

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж – 66 500 экземпляров

Рисунки в номере:
Юлия Жукова

Цена свободная



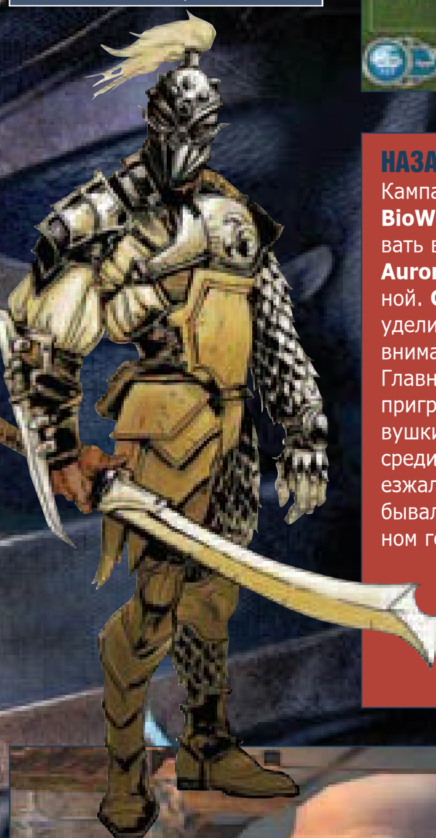
NEVERWINTER NIGHTS 2

Студия Obsidian, несмотря на свой юный возраст, не обделена вниманием публики. И неудивительно, ведь у ее истоков стоит команда гениальной Black Isle. А не так давно к ней присоединились и сотрудники разорившейся Troika Games. Увы, дебютный проект компании *Star Wars: Knights of the Old Republic 2 – The Sith Lords,* метивший в хиты, не удался. Но даже он показал, что разработчики собрались очень талантливые, и лишь острая нехватка времени помешала им создать шедевр. К счастью, с *Neverwinter Nights 2* эта история не повторилась. Долгожданный сиквел грозит разбить свою именитую предшественницу в пух и прах.

Текст: Андрей Первый

ЖАНР ИГРЫ	Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Obsidian Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb), 7Gb места на диске
ПОЛЕТИТ	Процессор 3.0GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb), 7Gb места на диске
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	до 4
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.atari.com/nwn2


Авторы во всем ориентировались на Baldur's Gate, даже интерфейс скопировали оттуда.



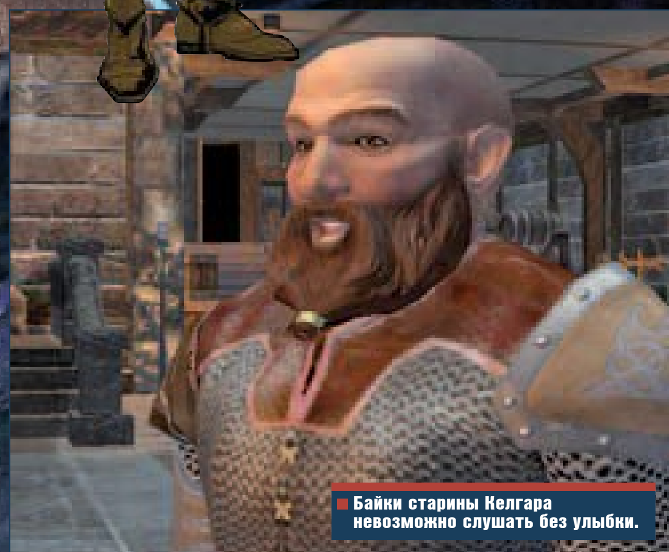
НАЗАД В NEVERWINTER!

Кампания в первой части **NWN**, по замыслу **BioWare**, должна была лишь продемонстрировать возможности новехонького движка **Aurora**. А потому оказалась необычайно скучной. **Obsidian** решила действовать иначе и уделила сценарию едва ли первоочередное внимание.

Главный герой NWN 2 – сирота, которого пригрел и воспитал эльф из захолустной деревушки West Harbor. Всю свою юность он жил среди свинопасов и пахарей и никогда не выезжал за пределы поселка. И уж подавно не бывал в расположенном к северу блистательном городе Neverwinter.

В тот день селяне праздновали удачный сбор урожая. Излюбленные состязания в меткости и ловкости, бесплатная медовуха... Конечно, протагонист с верными друзьями не мог пропустить такое событие – давно уже пора показать местным красоткам молодецкую удаль, а заодно утереть нос этим задавакам, чемпионам прошлого года! Все прошло как по маслу. Изрядно захмелевшие жители с радостью наградили нового победителя и разошлись по домам. Но не всем из них суждено было дожить до рассвета. Душераздирающие крики подняли на ноги весь хутор. Странные жутковатые существа врывались в дома и убивали всех без разбора. Наспех собрав ополчение, староста решил дать бой.

События захватывают нас неспешно. Поначалу история кажется банальной, но затем на сцену выходят яркие, интересные персонажи, и мы все глубже погружаемся в интригу повествования. Кто эти чудища, напавшие на деревню, и что они ищут? Что значат странные слова, которые они выкрикивают? Почему приемный отец героя так тщательно скрывает


Байки старины Келгара невозможно слушать без улыбки.





новый тариф

RED

Ты много общаешься с друзьями, живешь 25 часов в сутки, используешь мобильный на полную? Привык разговаривать SMSками и обмениваться MMSками? Есть с кем болтать всю ночь? Тогда RED – тариф для тебя!

- **Дешевые SMS и MMS внутри сети МТС**
- **Исходящие по очень низкой цене внутри тарифа RED**
- **Скидка на "ночные разговоры"**

Подробнее о тарифе на www.mts.ru

О ком ты думаешь сейчас?

Тариф действует с 5 сентября 2006 г. Подробная информация по номеру 05907, а также на сайте и в салонах-магазинах МТС Вашего региона. На правах рекламы.

СДЕЛАЙ САМ

В игре не только детально воссозданы основы ролевой системы Dungeons & Dragons 3.5, но и ее многие приятные особенности. К примеру, в кои-то веки появился досконально проработанный крафтинг. При помощи специальных рецептов (их можно отыскать или получить опытным путем) ты волен создавать оружие, доспехи, амуницию, зелья, волшебные вещи... Конечно, предварительно придется развить соответствующие навыки. Но все равно куда приятнее добыть мощный артефакт в недрах опасного подземелья, чем у банального алхимического стола...





Иногда к группе на время присоединяются совсем необычные существа. Например, говорящий ящер.

все, что связано с его родителями? Замешан ли в этой резне могучий волшебник по прозвищу Повелитель Теней, ведь его войско когда-то победили рядом с West Harbor? Что ждет нашего подопечного в стенах погрязшего в коррупции града Neverwinter? Поиск ответов на эти и многие другие вопросы, путешествия в дальние земли и измерения захватят тебя на несколько десятков часов.

Огромную роль в захватывающих событиях NWN 2 играет не только фантазия сценариста, но и мастерство дизайнеров. Важных персонажей авторы представляют постепенно, при помощи специальных роликов на движке. Еще до того, как мы с ними повстречаемся. То мы видим убийство знатного господина, то беседу между наемниками и хозяином, то переносимся в цитадель расы githyanki или покои лорда Нашера – повелителя города. Мастерски написанные диалоги, сдобренные недюжинной порцией юмора, лишь довершают эффект. Перед нами красивая и отлично поданная история. Быть может, ей не суждено затмить сюжеты ***Baldur's Gate*** и ***Vampire: Bloodlines***, но потягаться с этими мастодонтами – вполне по силам.

К тому же периодически мы можем выбирать, как действовать дальше, и даже менять ход событий. Отразив две атаки на деревню, решаем: оставаться на месте или бежать на подмогу женщинам и детям, спрятавшимся в амбаре. Если уйти, враги прорвут оборону. Если остаться, погибнут беззащитные соплеменники. Чуть позднее появится еще одна дилемма: вступать ли в городскую стражу или связаться с воровской шайкой? В обоих случаях набор заданий и последствия окажутся совершенно разными!

Протагонист путешествует в компании троих спутников. Их дизайном занимался лично **Крис Авеллон** (Chris Avellon) – знаменитый создатель ***Planescape: Torment*** и ***KotOR 2***. И в этот раз из-под его пера вышли необычные и крайне интригующие образы. Забавная алчная демонесса, самоуверенная колдунья, строгая эльфийка-друид, острый на язык волшебник, магический голем и многие другие персонажи запомнятся не меньше, чем Fall-from-Grace, Kreia или Imoen. Взять хотя бы простодушного дварфа Kelgar'a. Невозможно сдержать улыбку, слушая, как этот коротышка с ухоженной бородкой рассуждает о бытности монахов и сам мечтает стать одним из них.

Как и в Sith Lords, наши действия оказывают влияние (influence) на членов партии. Это помогает не только решать связанные с ними квесты, но даже крутить



Думаешь, это главный злодей? Нет, всего лишь пешка в большой игре.



Сокровища в игре почти всегда генерируются случайно. Но иногда бывают исключения. Отметим, что золото – вовсе не декорация, его действительно можно собрать.



любовный роман, повышать навыки друзей и менять их мировоззрение. Правда, угодить всем не получится. И то, что понравится одному спутнику, может прийтись не по вкусу другому. Затяжные беседы с напарниками – это еще одно несомненное достоинство сингла, которое вряд ли оставит тебя равнодушным. Тем более что **Atari** не подвела, и озвучка получилась просто отличная. Жаль только, что некоторые второстепенные герои своего голоса так и не обрели. Порой вместо задорных диалогов, привычных по ***KotOR***, мы встречаем невзрачное окошко с текстом, как это было в первой ***NWN***.

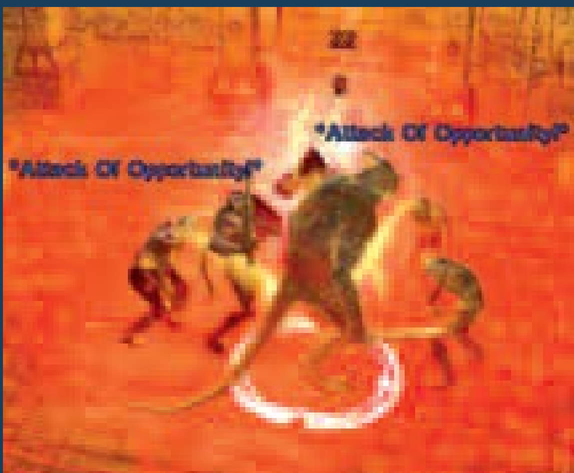
В МИРЕ ЦИФР

Те игроки, кто не любит возиться с редактором, подберут одного из пары десятков героев, созданных авторами. Но тем самым они лишат себя невероятного удовольствия, ведь настолько подробную адаптацию Dungeons & Dragons 3.5 мы не встречали даже в ***Temple of Elemental Evil***!

К привычному списку рас добавились представители семейства «planetouched». Aasimar – потомки богов из других измерений (планов). Они отличаются повышенной харизмой и мудростью, способностью видеть в темноте, необычайной стойкостью к воздействию стихий и

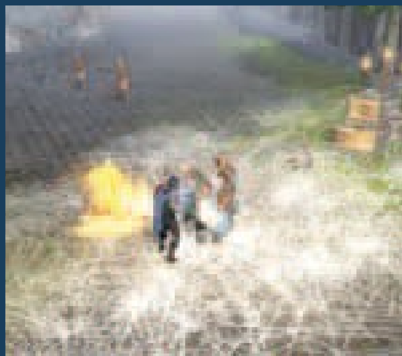
ПРЕВЗОЙДИ ЭЛМИНСТЕРА

Не слишком часто мы встречаемся в играх на основе D&D с метамагией – возможностью изменять свойства привычных заклинаний. Obsidian подумала и об этом. Особые навыки позволят продлить время действия волшебства, многократно его усилить или расширить радиус действия. Даже обычная Magic Missile или банальный Fireball под воздействием метамагии способны превзойти силу заклятий высшего (девятого) уровня! Если, конечно, ты готов развивать соответствующие способности.



СМЕРТЬ БЕЗ КОСЫ

Погибнуть в ***Neverwinter Nights 2*** практически невозможно. Как и в ***KotOR***, если здоровье героя достигло нуля, он просто теряет сознание. И врагам нужно погубить всю четверку, чтобы заставить нас перегрузиться. Кто-то сочтет подобнее новшество неоправданным упрощением. Как и возможность отдыхать практически где угодно (даже посреди городской улицы или в подземелье, когда в комнате по соседству засели монстры). Тем не менее, в игре предостаточно сложных схваток. И без тщательного планирования и тактической паузы героям не выжить.





Единственная отрада в бою – спецэффекты. Физические атаки выглядят блекло.

талантом творить простенькие заклинания. В жилах Tiefling'ов, напротив, течет демоническая кровь. Они умны и ловки, но не слишком приятные черты лица значительно снижают их харизму. За свои повышенные навыки Aasimar и Tiefling платят замедленным ростом уровня.
Традиционные расы тоже не лыком шиты. Дварфы делятся на «золотых», «щитовых» и «серых» (дергары). Последние, например, очень живучи, обладают иммунитетом к ядам, иллюзиям и параличу, отлично сопротивляются колдовским чарам и даже могут становиться невидимыми. В то же время, они получают пенальти (отрицательный эффект) к атаке и защите. Среди эльфов, помимо «солнечных», «древесных» и «лунных», встречаются всеобщие любимцы – темнокожие дроу. Их ум, красота и необычайная стойкость к магии компенсируются слабым здоровьем. Да и о ненависти со стороны всех наземных жителей не стоит забывать. Но зато как интересно пройти игру таким персонажем, ведь авторы предусмотрели в диалогах фразы для разных народностей и профессий.
Кстати, о профессиях. Первым делом отметим, что Obsidian изначально предлагает нам аж 16(!) престижных классов – почти все они были в обоих адд-онах к первой NWN. Arcane Archer, Assassin, Blackguard, Divine Champion, Red Dragon Disciple… всех и не перечислить. Но выбрать элитную квалификацию сразу не дадут. Она откроется со временем.
Зато с самого начала будет доступен новейший класс – Warlock. Если, конечно, ты захочешь играть за злобного или хаотичного персонажа. В отличие от Wizard и Sorcerer, Warlock творит заклятия усилием воли. Увы, его возможности в изучении магии ограничены, но зато ничего не приходится запоминать перед сном. К тому же Warlock прекрасно обращается с волшебными предметами и владеет особыми навыками.
Определившись с ремеслом, ты тотчас примешься за специализацию. Выбор огромен. Тот же паладин сможет стать инквизитором, а маг – боевым кудесником. Затем придется выбрать божество, которому будет поклоняться герой, и раскидать тридцать очков среди шести навыков (сила, ловкость, телосложение, интеллект, мудрость, харизма). Вместо известных по ***Fallout*** «traits» (особые таланты) предлагаются различные варианты прошлого протагониста. Например, «дамский угодник» получит бонусы к дипломатии, но зато угрозы из его уст будут звучать невинно. «Природный ли-

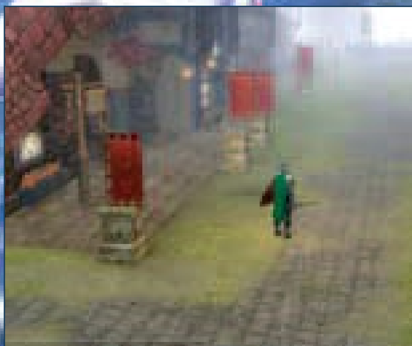


Все наемники сидят в городской таверне. Там мы можем поменять партию.



Значительная часть диалогов передана с помощью текста, без звука и зрелищных ракурсов.





дер» воодушевит соратников, но его защита снизится.
Увы, нельзя детально «настроить» черты лица, как в ***Oblivion*** или ***Godfather***. Но зато для каждой расы есть несколько физиономий и возможность менять герою цвет глаз, бровей, кожи, а также бороды и усов.
Те, кто повидал ***Icewind Dale 2***, наверняка приметят в ролевой системе множество знакомых особенностей. Ведь именно там появился почти такой же роскошный ассортимент субрас и необычных профессий. Но это и неудивительно, ведь проект возглавляет лично **Джошуа Сойер** (Josh E. Sawyer), работавший над IWD 2.

БЕЗГРАНИЧНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Наконец, очутившись в деревушке, мы с восторгом отметим, что разработчики не зря хвастались движком **Electron**. Он взял почти все лучшее от KotOR и NWN. Художники и дизайнеры так искусно подобрали цветовую палитру, что практически стерли грань между высококачественными 2D-задниками и современной 3D-картинкой. Вторым весомым плюсом стало внимание к деталям. Здесь просто не перечесть всевозможных вариантов одежды, доспехов, оружия и прочей амуниции. Забудь времена, когда по городу шлялся десяток оборванцев в совершенно одинаковых туниках.
Приблизив камеру, с удовлетворением отметим, что платья и робы покрыты причудливой вышивкой и узорами, кольчуги и кирасы богато инкрустированы, поверхности щитов испещрены зазубринами и выбоинами. Да и окружающий мир не менее прекрасен. На мостовой или крепостной стене можно разглядеть каждую щербинку. Наконец, ландшафт стал по-настоящему неровным. Забудь о глупых ограничениях устаревшей Aurora. В NWN 2 ты узришь крутые утесы и изрытые колесами дороги.
Убранство помещений тоже великолепно. Можно бесконечно описывать разномастные предметы домашней обстановки. Вазы, гобелены, картины, заваленные рукописями и книгами столы, мешки с мукой, роскошные кресла, инкрустированные золотом... Что со всем этим богатством сотворят моддеры – даже невозможно представить. Тем более что редактор стал не только более функциональным, но и более простым и удобным в использовании.
К сожалению, увлекшись красотами, авторы не смогли уделить должного внимания анимации. В бою ты обнаружишь почти те же самые выпады, что и четыре года назад. Зрелищные наработки KotOR ни капельки не использованы. Движения трехмерных моделек (полигонов на них тоже маловато) плавными не назовешь. Печально, ведь хотелось бы любоваться не только шикарными текстурами, но и захватывающими поединками.
Кстати, интерфейс также далек от эстетического идеала. И решение отказаться от радиального меню не кажется однозначно правильным. Ну а разрекламированные плащи напоминают приклеенные к металлу куски ватмана.
Напоследок пара слов об багах. В увиденной версии их было превеликое множество. К примеру, описание предметов показывалось всего один раз. Обмен вещей между героями частенько приводил к вылету на рабочий стол. Посредине первого акта переставали открываться ящики и контейнеры. Но самые весомые претензии к AI, который здесь практически отсутствует. Однопартийцы ведут себя в бою невероятно глупо, а возможности тонко настроить их поведение (хотя бы как в BG) – нет. Сотни раз случались ситуации, когда воин наносил удар первому врагу, потом бежал через всю комнату ко второму, третьему... Собрав вокруг себя всех противников, он бесславно погибал, а затем отправлялась к праотцам и вся группа. К счастью, релиз был отложен. Будем надеяться, что разработчики как следует отшлифуют искусственный интеллект и устранят прочие недоработки.
Увы, рамки статьи не позволяют рассказать тебе обо всех деталях. Кое-что прибережем и для рецензии. Но уже сейчас можно сказать, что благодаря отлично поданному сценарию, богатейшим возможностям редактора и подробнейшией ролевой системе игра точно не останется незамеченной. И лишь самые отъявленные привереды смогут усомниться в ее привлекательности.



Для драконов всегда есть время

Ролевая система Dungeons & Dragons – это, по сути, универсальная оболочка из правил и терминов. Ну а кровь в ее жилах – это сеттинги, благодаря которым мы можем побывать в необычных и полных волшебства местах.


Icewind Dale 2 позволил заглянуть в империю Chult и познакомиться с расой yuan-ti.



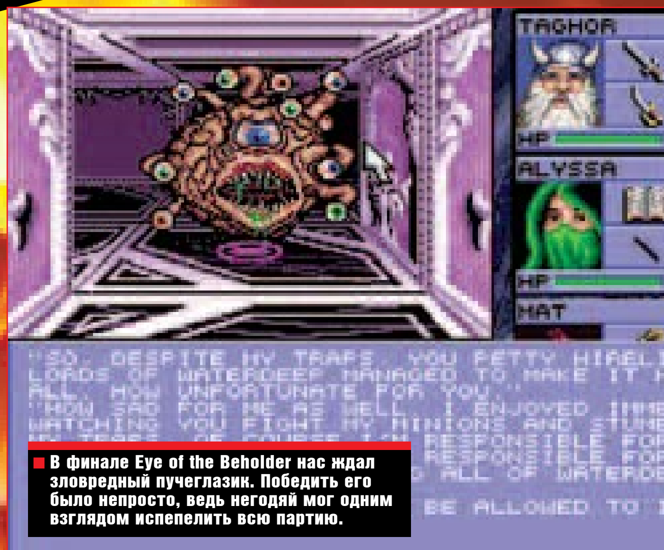
За тридцать с лишним лет для D&D придумали множество вселенных: Dragonlance – мир, в котором борются между собой оседлавшие драконов воины; Dark Sun – выжженная солнцем пустыня, где пытаются выжить простолюдины под гнетом всемогущих царей-колдунов; Ravenloft – обитель страхов и ужасов; Dragonfist – восточное царство, известное смертоносными единоборствами; Planescape – знаменитый сеттинг со множеством параллельных измерений; Greyhawk – старейшее и уже позабытое магическое королевство, раздираемое войнами. Все они – картины из прошлого, не пережившие самую знаменитую и любимую игроками вселенную Forgotten Realms. О ней повествует множество романов, энциклопедий и более двух десятков компьютерных игр. Мы хотим рассказать тебе историю этого мира и поведать об основных достопримечательностях.

ПО СЛЕДАМ ЭЛМИНСТЕРА

Наши приключения разворачиваются на планете под названием Toril, которая очень напоминает родную Землю. Здесь есть своя «Америка» – Maztica, отделенная от основных земель водами Trackless Sea. И даже «Австралия», о которой почти ничего не известно.
Главный континент состоит из трех частей. Северо-восточная зовется Kara-Tur. Там обосновалась империя Shou, так похожая на Китай. К югу расположилась Zakhara – беспокойное прибежище пиратов. А самым обжитым и хорошо исследованным уголком стал Faerun. Underdark, Amn, Baldur's Gate, Icewind Dale – все это лишь маленькие точки на его огромной карте.

Конечно, Toril существовал не всегда. По преданию, миллионы веков назад великий бог Ao (Lord Ao) решил создать вселенную. Из света и тени вышли темная богиня Shar и ее сестра Selune. Вместе они сотворили небеса и породили богиню Chauntea, ставшую телом Toril'а. Она молила своих матерей дать ей тепло, чтобы положить начало новой жизни. Но Shar и Selune в спорах за верховную власть вступили в нескончаемую войну. Благодаря ей из хаоса появились божества смерти, войны, болезней, убийства и магии. Так образовался первый пантеон.
Сестры не примирились и поныне. Даже их дети разделились на два лагеря и поддерживают одну из родительниц. Легенды донесли до нас, что первыми на Toril'е обжились пять рас «создателей». Саурианe (вспомни сюжет ***Neverwinter***

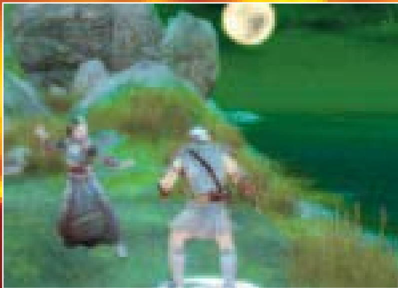

Континент Toril. Множество земель еще даже не открыто. Сможем ли мы когда-нибудь прогуляться по ним?



В финале Eye of the Beholder нас ждал зловредный пучеглазик. Победить его было непросто, ведь негодяй мог одним взглядом испепелить всю партию.

ИНТЕРНАЦИОНАЛ

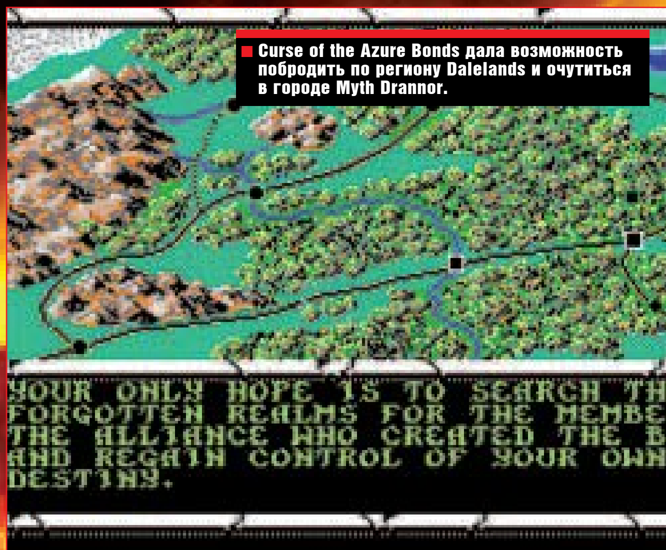
Практически все, чем Forgotten Realms отличается от других сеттингов, ты увидишь в ***Neverwinter Nigths 2***. Тут есть все особые расы. Например, серые дварфы (дергары), темные эльфы (дроу), «солнечные» эльфы и «храбрые сердцем» полурослики. Пожаловали и потомки богов и демонов (planetouched) – aasimar'ы и thiefling'и. Лишь genasi (наследники существ из планов стихий) оказались почему-то за бортом. Быть может, из-за своего чрезмерного могущества. Ведь те же air genasi умеют летать не хуже, чем волшебники пятого уровня. Профессии тоже не обошли вниманием. Даже новейший класс warlock из редакции 3.5 нашел свое пристанище в игре, не говоря уж о полутора десятках «престижных» занятий.





Descent to the Undermountain – самая уродливая игра на основе D&D (движок от Descent).

Nights, где именно их хотели вернуть к жизни) стали предтечами наг, ящеров и троглодитов. Следом показались драконы. А за ними – водная раса оборотней, которая уничтожила саурian. В леса пришли сильване – прекрасный народ, ныне вымерший от неизвестной демонической чумы. Ну а пятая раса – это всем известные люди, которые вместе с драконами дожили до наших дней.
Как только человек научился управлять магией, его тут же потянуло в другие измерения. Оттуда на Торил проникли дварфы, эльфы, шармы и фаеримми, а также гномы, гиганты, халфлинги и гоблины. Все они расселились по обширным землям континентов, организовали собственные королевства и, конечно же, начали враждовать друг с другом. Виновниками первого конфликта стали эльфы. Их «Войны Короны» длились веками, целые города стирались с лица земли. В конце концов последователи злой богини Araushnee, ныне известной как Lloth, оказались побеждены и скрылись под землей. С годами их кожа стала темной, а волосы белоснежными. Там образовалась раса дроу, или темных эльфов. Их жестокость и поныне не дает покоя мирным жителям Faerun'a.
Впрочем, не только эльфийской расе удалось создать великие империи. Люди до сих пор помнят о могущественной богине Nafrell и ее вечной сопернице Raumathar. В одной-единственной битве они уничтожили друг друга, и на месте сражения образовалась пустыня Endless Waste.
Другая богиня, Imaskar, пала жертвой глупости и жадности собственных колдунов, вздумавших повелевать пространством и временем. Выжившие бедолаги основали новые государства – Mulhoran и Unther, существующие до сих пор.
Немало зла люди причинили своим соседям – дварфам и эльфам. По вине малоранцев открылся гигантский портал, откуда повалили бесчисленные полчища орков. Лишь вмешательство богов спасло жителей Faerun'a от истребления. Чуть позже вспыхнуло восстание, после которого от Mulhoran отделилась провинция Thay. Здешние красные маги (вспомни Edwin'a из сериала ***Baldur's Gate***) отличаются жадностью и бесконтрольной тягой к власти и могуществу. До наших дней, помимо Mulhoran, дожили восточная империя Calimshan и королевство Chondath. Хотя времена, когда им принадлежало полмира, давно уже стерлись из памяти.
Но самой знаменитой человеческой империей стала Netheril. Волшебники, насе-



Curse of the Azure Bonds дала возможность побродить по региону Dalelands и очутиться в городе Myth Drannor.



Вступление к Gateway to the Savage Frontier – одной из самых масштабных по охвату территории игр, действие которой разворачивается в Faerun'e.

КАЖДЫЙ МОЖЕТ СТАТЬ ГЕРОЕМ,

предложив подходящую идею





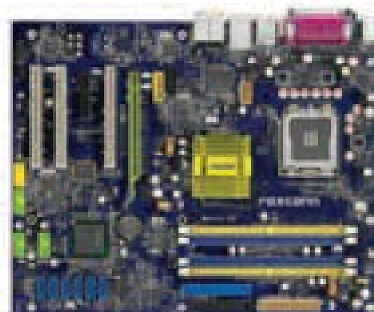
975X7AB-8EKRS2H

мы рады
предложить вам это
и немного больше...





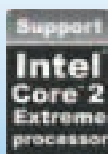


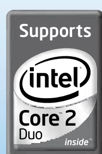


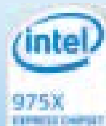
P9657AA-8EKRS2H

- FOXONE – расширенные возможности разгона
- Dual DDR2 800 + Dual Gigabit LAN
- 7.1 HAD Audio + 2xPCIx16 (с поддержкой CrossFire)
- Последняя суперигровая плата, разработанная специально для энтузиастов

- FOXONE – расширенные возможности разгона
- Dual DDR2 800 + Gigabit LAN
- 7.1 HAD Audio
- Наилучшие возможности для оверклокеров









FOXCONN®

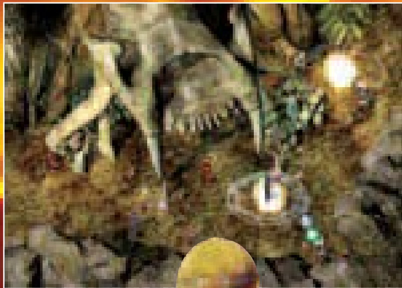
The Art of More

www.foxconnchannel.com www.foxconn.ru

Дилеры: Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникейшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ – сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; Барнаул: К-Трейд - (3852)66-6910; Воронеж: Рет - (4732)77-9339; Екатеринбург: Space - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; Ижевск: Корпорация Центр - (3412)438-805; Курск: ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; Новосибирск: НЭТА - (3832)304-1010; Пермь: Инстар Технолоджи - (342)212-4646; Пятигорск: Дивиком - (8793)33-0101; Ростов-на-Дону: Форте - (863)267-6810; Самара: Аксус - (846)270-5960.

BALDUR'S GATE 3 БУДЕТ ЖИТЬ?

К сожалению, одной замечательной игры в мире Forgotten Realms мы недосчитались из-за финансовых трудностей *Interplay*. *Baldur's Gate 3: Black Hound* возвращала нас в регион Dalelands. Главный герой вместе с таинственным черным псом спасал мир от новых напастей. Чего только нам не обещали: настоящую нелинейность, интереснейшие диалоги, переработанную систему репутации (позднее эта идея получила продолжение в *Star Wars Knights of the Old Republic II*, где ее назвали «influence»)... Увы, проект закрыли после двух лет напряженной разработки, когда он был закончен более чем на 2/3. Учитывая, что лицензия сейчас находится в руках **Atari**, не захочет ли **Obsidian** возродить его? Время покажет.





лявшие ее, сумели поднять в воздух собственные города, казалось, навсегда избавив их от угроз со стороны внешнего мира. Но такие фокусы не понравились подземной расе фаериммов, попытавшейся лишить неферильцев возможности творить заклинания. Чтобы спасти свою нацию, чародей Karsus слился воедино с богиней магии Mystryl и захватил власть. Но тут же осознал свою ошибку. Не в силах управлять бесчисленными энергетическими потоками, он на время уничтожил все колдовство и обрек свой народ на вымирание. Парящие города рухнули, колдун обратился в камень, Mystryl пришлось принести себя в жертву, чтобы сохранить Toril. Позднее она возродилась под именем Mystra. От Netheril остались лишь руины, большая часть которых скрыта песками пустыни Anauroch. В одном из павших мегаполисов (Undrentide) мы сумели побывать благодаря ***Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide***.

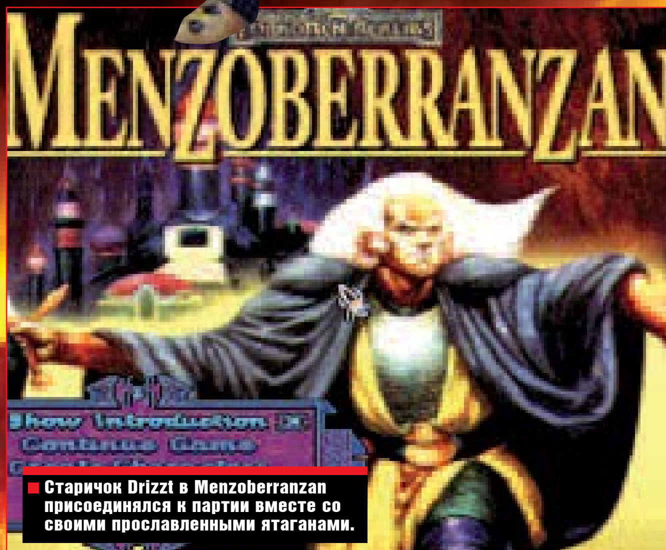
Конечно, ты наверняка играл в ***Baldur's Gate*** и знаешь печальную историю потомков покровителя убийств – Bhaal'а. Но как случилось, что небожитель стал простым смертным? Дело в том, что представители торильского пантеона никогда не отличались скромностью и заботой о своей пастве. Куда сильнее их занимали интриги и желание отнять власть у своих братьев и сестер. Однажды бог смерти Myrkyl и повелитель тьмы Bane украли у самого Ao Скрижали Судьбы (Tablets of Fate). Разгневанный демиург, уставший от междоусобиц, обратил всех подчиненных в смертных и сослал на Toril. Так началась Эпоха Бед (Time of Troubles). Божки не только не усвоили урок, а даже наоборот, принялись разыскивать и уничтожать друг дружку. Первой погибла Mystra (после этого появились зоны «дикой» магии, где волшебство ведет себя не так, как хотелось бы, и зоны «мертвой» магии, где оно вообще не действует). Shar укокошила пещерного идола Ibrandul'а. Bane уничтожил всех убийц, поклонявшихся Bhaal'у. В ответ Bhaal вступил в альянс с Myrkyl'ом и почти завладел Скрижалями, оказавшимися в руках человеческого волшебника по имени Midnight. Но сам пал жертвой бога лжи и предательства Cyric'а, который и захватил власть (до этого, правда, Bhaal успел оставить множество наследников, как мы узнали из Baldur's Gate). От страшного меча Cyric'а, получившего имя Godsbane (в него, между прочим, был заточен Mask – бог теней и воровства) погибла и Leira – властительница обманов и иллюзий.

Myrkyl все же настиг Midnight'а, но тот его одолел и обратился в новую Mystra. Покровитель паладинов Torm разыскал и лишил жизни Bane'а. Но коварный хозяин сумерек успел зачать полудемонического наследника Iachtu Xvim, благодаря которому позднее возродился. Именно с Iachtu мы боролись в финале Icewind Dale 2. Больше всего от Эпохи Бед выиграл Cyric, захвативший троны Bhaal'а, Myrkyl'а, Bane'а и Leira'ы. Конечно, он совсем не желал делиться своим могуществом с наследником Bhaal'а – главным героем Baldur's Gate. И, как мы помним, строил ему всевозможные козни. А когда вернулся Bane, пришлось расстаться и с тьмой.

В последние годы Faerun не обрел мира. Измученному населению приходится спасаться от орд жестокого завоевателя – великого хана по имени Tugian. Демиурги продолжают делить остатки власти, хотя теперь по решению Ao они напрямую связаны со своими последователями. И чем меньше те будут молиться, тем слабее окажется сила бога. Волшебники Thay вместе с империей Mulhoran продолжают плести интриги, на юге образуются новые царства. И везде нужны искусные воины, маги, священники и воришки. Пока живы герои, будет жить и Faerun.

ГДЕ НЕ СТУПАЛА НОГА ГЕРОЯ

Куда бы мы ни ткнули пальцем на карте Faerun'а, всюду происходили какие-то



Старичок Drizzt в Menzoberranzan присоединялся к партии вместе со своими прославленными ятаганами.



Заказчик из Eye of the Beholder 3 казался таким безобидным. Кто же знал, что его придется укокошить в конце игры.





Верховные жрицы дроу пользуются всеобщим почетом и уважением в тех городах, где почитается богиня Lloth. Удивительно, но далеко не все темные эльфы желают ей служить.

события или, наоборот, они еще только зрели. Даже маленький и захолустный регион Icewind Dale (здесь живет всего-то около 10-ти тысяч человек) не раз подвергался атакам со стороны темных сил. Но чего еще ждать, ведь именно в этой долине расположен один из входов в Underdark – мрачное королевство темных эльфов. В ***Menzoberranzan*** мы спускались туда для того, чтобы разыскать одноименный город и спасти знаменитого темного эльфа Drizzt'a (а уж какая славная охота на его ятаганы была в сериале Baldur's Gate…).

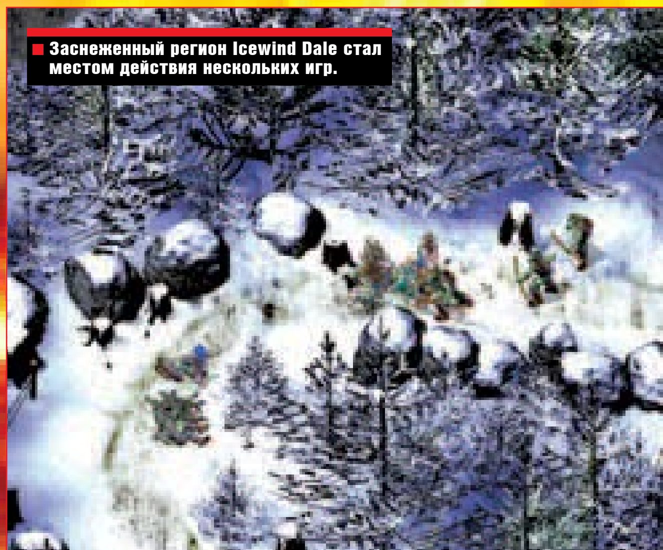
Многие думают, что иерархия дроу построена на подчинении жрицам Lloth. Но это не совсем так. Хотя во многих селениях (в том же Menzoberranzan) они действительно заправляют всеми делами, в остальных главенствуют все-таки мужчины. Например, Ssamath контролируют несколько могущественных магов. Также неверно считать, что дроу главенствуют во всем подземном царстве. Здесь нашли пристанище многие расы. Например, троглодиты, куо-тоа, бехолдеры, иллитиды, серые дварфы – дергары (их город Gracklstugh даже больше, чем Menzoberranzan), глубинные гномы – свирфнеблины, которых эльфы и дергары безжалостно истребляют и порабощают. Благодаря ***Baldur's Gate 2***, серии ***Icewind Dale*** и ***Neverwinter Nights: Hordes of Underdark*** мы изучили многие особенности подземного мира. Хотя, по сути, не видели и его десятой доли. Ведь сеть пещер простирается по всему Фаеруну, и выйти на поверхность можно почти в любом его уголке.

Sword Coast – не менее изученный благодаря BG, IWD и NWN регион. Мы побывали в небольших провинциальных портах Luskan и Neverwinter. Здесь живет всего 15–20 тысяч человек. Разве можно их сравнить с лежащим к югу градом Waterdeep, где обосновалось более 1.3 миллиона представителей различных рас? Великий мегаполис не раз появлялся в компьютерных играх. Например, мы спасали его в первой ***Eye of the Beholder***. Кроме того, знаменитый подземный лабиринт Undermountain, творение безумного мага Halaster'а, вдохновлял авторов Hordes of Underdark и ***Descent to the Undermountain*** (весьма некрасивой и глючной action/RPG).

Еще южнее мы посетили Baldur's Gate, а также знаменитую крепость-библиотеку Candlekeep, Beregost и Durlag's Tower из дополнения ***Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast***. Все эти государства, как правило, управляются олигархией лордов или королями и очень напоминают сред-



Пустыня Anauroch образовалась на месте уничтоженной империи Netheril. Сюда мы попадали в NWN: Shadows of Undrentide.



Заснеженный регион Icewind Dale стал местом действия нескольких игр.

DOOM RPG

Многие утверждают, что **id Software** сотворила монстров для ***Doom*** под влиянием чудовищ из Dungeons & Dragons. Все эти гигантские пауки, рогатые черти и летающие черепушки так похожи на уродцев из настолки! Но если с ними еще могут возникнуть сомнения, то в случае с какодемоном они рассеиваются. Парящий в воздухе зубастый шар с одним глазом – почти полная копия знаменитого бехолдера! Что ж, мы всегда знали, что в душе **Джон Кармак** (John Carmack) мечтал создать ролевую игру, а не банальный шутер.





невековую Европу. Как и северный регион Silver Marches (Cold Wood, Moonwood и Nether Mountains мы покоряли в финале первой NWN).

За горной грядой Cloud Peaks раскинулось царство Amn с трехмиллионным населением (столица Athkatla почти в три раза больше, чем Baldur's Gate). Здесь правит анонимный Совет Шести. По слухам, среди его членов затесались даже криминальные бароны из группировки Shadow Thieves. Посмотреть местные достопримечательности можно в Baldur's Gate 2: Shadows of Amn. А дополнение ***Throne of Bhaal*** проникло на территорию королевства Tethyr. Правители здесь меняются очень часто из-за бесконечных интриг. Но мы занимались судьбой божественного престола Bhaal'a и поэтому даже не заглянули в столицу Darramar. А вместо этого посетили лишь унылый и пыльный Saradush.

Если взглянуть на восточные границы Silver Marches, нельзя пропустить гигантскую пустыню Anauroch. Когда-то здесь были роскошные зеленые луга, но после краха злосчастной империи Netheril ее воздушные города рухнули и превратили все в безжизненные пески. Благодаря NWN: Shadows of Undrentide мы не только побывали здесь с экскурсией, но и познакомились с местной живностью, а заодно посетили руины одной из уничтоженных крепостей Netheril.

Еще восточнее раскинулись знаменитые Dalelands – земли девяти долин. Именно здесь, в городке Shadowdale, стоит домик великого волшебника Elminster'a. Многие ненавидят его за то, что старичок любит загребать жар чужими руками и постоянно посылает неопытных приключенцев решать сложнейшие задачи. Хотя мог бы сам управиться с ними за пять минут. В ответ на это Elminster опубликовал целый научный трактат, где доказал, что сильные мира сего не должны вмешиваться в конфликты. Но мы-то знаем правду: лень и пылкая любовь к мягкому креслу – вот истинные причины его пассивности.

Больше всего регион Dalelands знаком ветеранам. Тут разворачивалось действие почти всех игр знаменитой серии Goldbox – самых первых ролевиков на основе Dungeons & Dragons (конец 80-х–начало 90-х). Особенно выделяется город Myth Drannor. В былые времена он был построен эльфами и людьми в ознаменование вечного союза и дружбы. На одной из площадей воздвигли монумент Standing Stone. Гигантский серый камень умеет петь и даже сам себя ремонтирует на протяжении тысячи лет. Но слава Myth Drannor быстро померкла. Охранявшее его волшебство (mythal) оказалось разрушено, а всевозможная нечисть заполонила улицы и уничтожила жителей. И поныне лишь самые отчаянные сорвиголовы рискуют туда проникнуть. Но если они сумеют прорваться сквозь полчища самых ужасных монстров, наградой им будут бесчисленные сокровища и артефакты невиданной мощи. Увы, вернуться целым и невредимым не удалось почти никому. Поэтому герои ***Curse of the Azure Bonds***, ***Eye of the Beholder 3: Assault on Myth Drannor*** и ***Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor*** снискали себе вечный почет и уважение. К сожалению, только первая из этих игр была по-настоящему успешной. EoB3 вышел откровенно вторичным и скучным, ну а RoMD от **Ubisoft** – так и вовсе усыплял одинаковыми подземельями. Хотя самые стойкие игроки целиком узнали историю о падении города, разрушении mythal и даже услышали все еще работающий Standing Stone.

Вот практически и все, что могли увидеть геймеры за последние двадцать лет. Остается надеяться, что разработчики не забудут о таком богатом и разнообразном мире, как Forgotten Realms. Особенно когда ему на пятки наступает молодая, но куда менее занятная вселенная Eberron.



Мрачное королевство Underdark глазами BioWare.



Под городом Waterdeep раскинулось гигантское подземелье Undermountain, где мы побывали в адд-оне NWN: Hordes of Underdark.

10 РАЗРАБОТЧИКОВ,

Текст: **Иван Гусев**

Электронные развлечения – такая же часть поп-культуры, как, скажем, кинематограф. Однако есть кое-что, делающее наши с тобой любимые шутеры и RPG уникальным явлением. Буквально за четверть века игроиндустрия эволюционировала в многомиллиардный бизнес. По историческим меркам 25 лет – сущая ерунда. Однако как все изменилось за столь короткий срок! Казалось бы, вчера не было ничего круче *Pac-Man* и *Tetris*. Сегодня игры предлагают почти фотореалистичную «картинку», а геймплей затягивает и заставляет сопереживать вымышленным героям – кусочкам программного кода. Самое же главное – электронные забавы стали модным и популярным видом досуга, и геймеров наконец-то зауважали.

Произошло так во многом благодаря десяти разработчикам, которым посвящена эта статья. Своими блестящими идеями и упорным трудом они изменили не только игровую индустрию, но и мир.



БРЮС ШЕЛЛИ



РИЧАРД ГЭРРИОТТ



ПИТЕР МОЛИНЕ

ИЗМЕНИВШИХ МИР


УОРРЕН СПЕКТОР


ГЕЙБ НЬЮЭЛЛ

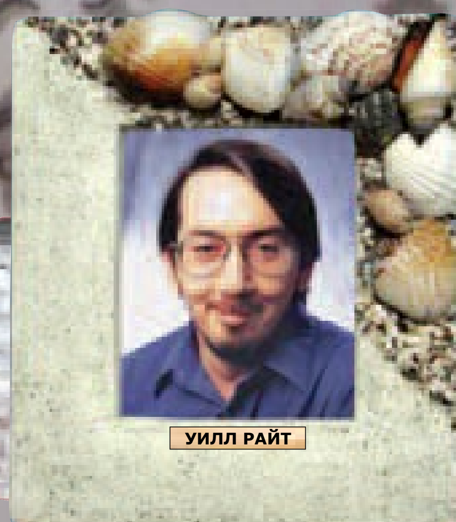

СИД МЕЙЕР

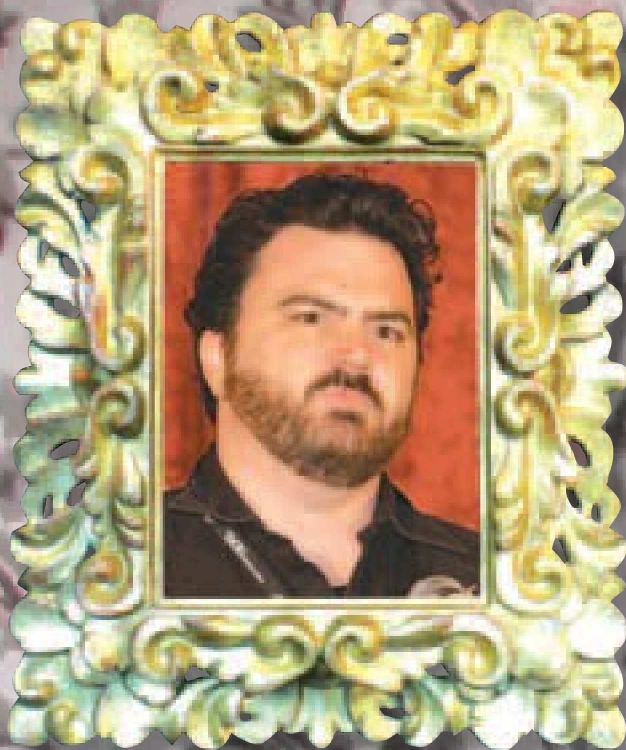

ТИМ ШЕФЕР


БИЛЛ РОПЕР



ДЖОН КАРМАК


УИЛЛ РАЙТ



ТИМ ШЕФЕР

Тим Шефер (Tim Schafer) – умница. Его игры восхитительны, сочиненные им шутки смешны, а диалоги остры, как шпага Гайбраша Трипвуда (так зовут главного героя серии квестов ***Monkey Island***, если не в курсе). Нет, правда, фантазия Тима не знает границ. И очень грустно, что критики встают при появлении гуру и рукоплещут, а геймеры жалеют деньги на игры Шефера. Скажи, друг, ты купил ***Psychonauts***? Нет?! Как же ты мог?!

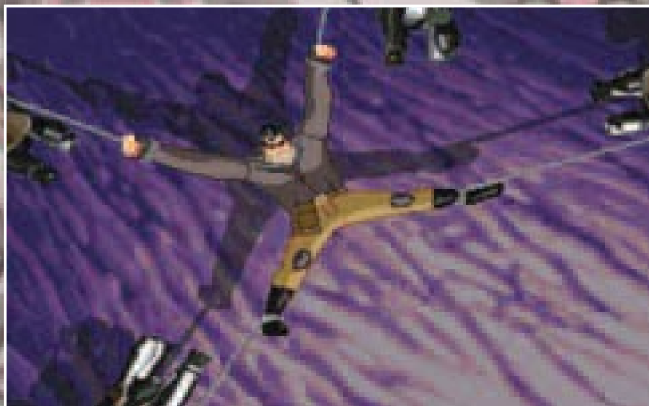
Свою карьеру в игровой индустрии Шефер начал в 1989 году. Он окончил колледж Беркли, и ему предложили работу в солидной, но скучной конторе. Там по пятницам всем сотрудникам бесплатно давали мороженое. Шефер почти согласился, однако потом увидел объявление о вакансии в **LucasArts** и побежал на собеседование. Вскоре он уже программировал и сочинял диалоги для ныне культовой адвенчуры ***The Secret of Monkey Island***. «А что было бы, если бы я соблазнился мороженым? – смеется сейчас Шефер. – Кем бы я стал?»

Тим Шефер провел на «фабрике Вуки» (так он называет LucasArts) одиннадцать лет, а потом ушел с гордо поднятой головой, ведь ***Grim Fandango*** выиграл бесчисленное количество наград «Игра года». Однако прибыли комедийный квест о стране мертвых не принес – популярность жанра как раз резко пошла на спад.

На счету основанной Шефером компании **Double Fine Productions** пока всего одна игра, но зато какая – Psychonauts. «На мой взгляд, это величайшее из всего, что когда-либо было сделано млекопитающими», – шутит гейм-дизайнер. Свой новый проект Тим создает для **Vivendi Games**. Без сомнений, нас ждет яркая и смешная авторская игра.

ДОСЬЕ НА ГУРУ

Сейчас ему: *39 лет*
За что мы его любим: *The Secret of Monkey Island (1990), Day of the Tentacle (1993), Full Throttle (1995), Grim Fandango (1998), Psychonauts (2005).*
На кого работал: *LucasArts, Double Fine Productions.*
Слава пришла: *в 1995 году, когда вышла Full Throttle, первый сольный проект Шефера. Этот квест имел оглушительный успех.*
Невероятно, но факт: *Разработка The Secret of Monkey Island длилась всего девять месяцев. «Сегодня я трачу больше времени на то, чтобы выбрать шрифт для дизайн-документов», – вздыхает Шефер.*
Прокол: *Psychonauts. Этот платформер повторил судьбу Grim Fandango: критики в восторге, но прибыли – ноль. Игра едва не разорила издателя – компанию Majesco.*
Гуру говорит: *«Ненавижу рекламу игр в журналах. Всегда показывают либо кровищу, либо агрессивных женщин в нижнем белье. Как это глупо!»*





УОРРЕН СПЕКТОР

Послужной список **Уоррена Спектора** (Warren Spector) вызывает уважение: ***System Shock***, ***Thief: The Dark Project***, ***Deus Ex***... Он приложил руку как минимум к дюжине превосходных игр. В титрах большинства из них Спектор значится как продюсер. Он не занимается непосредственно дизайном игр, а контролирует ход разработки. Уоррен активно участвует в проекте на ранней стадии: придумывает вселенную, расписывает основные фишки игры, обсуждает сюжет. Когда начинается непосредственно производство, Спектор берет на себя организационные функции. То есть бегает между художниками, моделлерами и программистами, и говорит: «Ты делай это, а ты это, а ты переделывай то, что накреативил на прошлой неделе».

Спектор не верит в концепцию "when it's done" (выпустим, когда все сделаем), проповедуемую **3D Realms** (***Duke Nukem Forever***) и **GSC GameWorld** (***S.T.A.L.K.E.R.***). Он трепетно относится к графику работ, справедливо считая: какой бы интересной ни была игра, геймеры не станут ждать ее вечно. Поэтому, если студия не укладывается с проектом в сроки, начинает помогать на всех фронтах: и дизайн подправит, и диалоги напишет.

Свою карьеру Спектор начинал в компании, занимавшейся настольными ролевыми играми. Потом его переманили в ***Origin Systems***, и он начал делать компьютерные RPG. Карьерный пик выпал на конец XX века, когда Спектор заправлял студией **Ion Storm Austin**. В прошлом году Уоррен создал компанию **Junction Point** и сейчас творит что-то совсем загадочное на движке **Half-Life 2**. Говорит, всем фанатам диснеевских мультиков понравится его новая игра. Подозрительно...







ДОСЬЕ НА ГУРУ

Сейчас ему: *46 лет*
За что мы его любим: *Wing Commander (1990), Ultima Underworld: The Stygian Abyss (1992), System Shock (1994), Thief: The Dark Project (1998), Deus Ex (2000), Deus Ex: Invisible War (2003), Thief: Deadly Shadows (2004).*
На кого работал: *Origin Systems, Looking Glass Technologies, Ion Storm Austin, Junction Point Studios.*
Слава пришла: *в конце 90-х годов, после Thief и Deus Ex.*
Невероятно, но факт: *в колледже учился на факультете радио и телевидения. Не закончил, потому что посчитал, что снимать фильмы скучно.*
Прокол: *Deus Ex: Invisible War. Все ждали блистательного продолжения блистательной игры, а получили «всего лишь» неплохой ролевой шутер.*
Гуру говорит: *«Обожаю разнообразие. Не хотел бы я жить в мире, где все песни похожи на песни Бритни Спирс. Хотя подождите... я уже живу в нем!»*

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

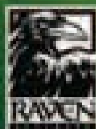
1С МУЛЬТИМЕДИА

QUAKE 4





ACTIVISION





РИЧАРД ГЭРРИОТТ

Девиз компании **Origin Systems** звучал так: «Мы создаем миры». Собственно говоря, именно этим и занимается **Ричард «Лорд Бритиш» Гэрриотт** (Richard Garriott) – вот уже больше 25-ти лет он придумывает игровые вселенные. Серия ***Ultima*** золотыми буквами вписана в историю индустрии, однако за что Лорду Бритишу следует поставить памятник, так это за популяризацию MMORPG. ***Ultima Online*** многим доказала: будущее за онлайновыми многопользовательскими играми!

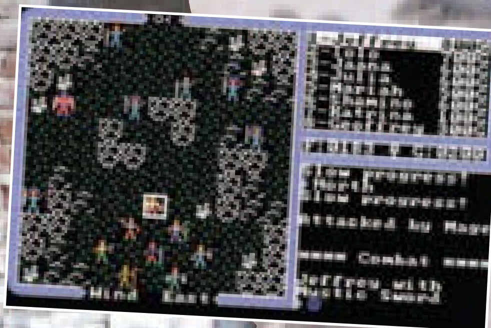
В 1979 году юный Гэрриотт работал в магазине ComputerLand, продающем электронные игры. В свободное время он разрабатывал собственную ролевку ***Akalabeth***. Когда Ричард доделал проект, хозяин магазина уговорил его выставить игру на продажу. Одна из самопальных копий попала в руки директора ныне не существующего издательства, и Гэрриотт получил свой первый контракт. Вскоре он открыл компанию Origin Systems, которую в сентябре 1992-го за большие деньги продал издательству **Electronic Arts**. Какое-то время «электроники» не мешали гуру творить, однако потом начались разногласия. Американский игровой гигант остановил разработку ***Ultima Online 2***, ***Privateer Online*** и даже ***Harry Potter Online***.

В начале 2000 года Гэрриотт покинул Origin Systems и стал сотрудничать с корейской компаний **NCsoft**. Вот уже много лет он делает и переделывает ***Tabula Rasa*** – MMORPG, которая, по его мнению, произведет очередную революцию в жанре.

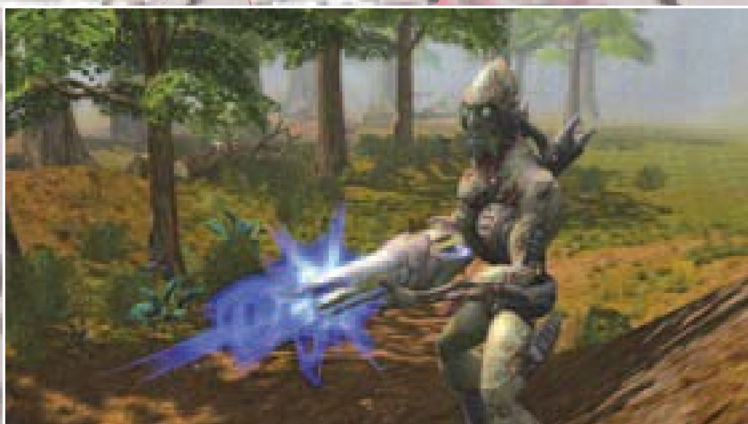
А что касается прозвища Лорд Бритиш, то Ричард получил его еще в школе. Он родился в Кембридже, но вырос в США. Сверстники дразнили парня за сильный британский акцент.

ДОСЬЕ НА ГУРУ

Сейчас ему: *45 лет*
За что мы его любим: *Ultima I – IX (1981 – 1999), Ultima Online (1997)*
На кого работал: *Origin Systems (с 1992 год студия принадлежала Electronic Arts), NCsoft*
Слава пришла: *в начале 80-х годов, когда вышли Ultima и Ultima II. Благодаря им Гэрриотт заработал столько, что смог открыть собственную компанию.*
Невероятно, но факт: *Ричард Гэрриотт – сын английского астронавта Оуэна Гэрриота (Owen Garriott). Мечта Лорда Бритиша – слетать туристом в космос. В его домашней коллекции есть багги, побывавшее на Луне.*
Прокол: *закрытие Ultima Online 2. Лорд Бритиш не сумел защитить сиквел популярнейшей MMORPG от Electronic Arts, где решили, что время UO 2 еще не пришло.*
Гуру говорит: *«Запуск онлайновой многопользовательской игры – это катастрофа. Наверняка что-нибудь пойдет не так, как предполагалось».*







ПИТЕР МОЛИНЕ

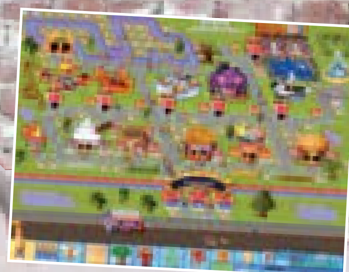
Питер Молине (Peter Molyneux) придумал симуляторы бога. ***Populous***, ***Dungeon Keeper*** и ***Black & White*** предоставили геймерам возможность управлять интерактивными мирами, и мы отплатили талантливому англичанину безграничным уважением.

В начале 80-х годов Молине продавал дискеты с играми. Потом решил: зачем продавать то, что сделали другие, пора создавать свое. В 1987 году вместе с другом Питер основал студию **Bullfrog Productions**, и хиты посыпались как из рога изобилия. В 1995 году он продал компанию американцам из **Electronic Arts**, но вскоре понял, что ошибся – работать под присмотром у него не получалось. Молине подумал и ушел. Ведущие мировые издательства **Sega**, **Nintendo** и **Eidos Interative** звали Питера к себе, предлагали любые условия и сумасшедшие деньги, но гейм-дизайнер предпочел начать все с нуля и открыл новую компанию – **Lionhead Studios**. И опять череда отличных игр. В нынешнем году студию купила корпорация **Microsoft**. Не удивимся, если вскоре Молине вновь станет паковать вещички. Хотя пока Питер утверждает, что партнерство с домом Билла Гейтса его устраивает во всех отношениях.

Злопыхатели дразнят Молине за длинный язык. Гейм-дизайнер любит поговорить о своих проектах и иногда выбалтывает лишнее. Рассказывая о ***Fable***, он наобещал геймерам много интересных «фич», от которых впоследствии отказались в ходе разработки. «Да, – соглашается Молине. – Иногда я несу всякий вздор. Но, понимаете ли, не стоит вообще начинать проект, если тебе не кажется, что получится величайшая из игр».









ДОСЬЕ НА ГУРУ

Сейчас ему: *46 лет*
За что мы его любим: *Populous (1989), Syndicate (1993), Theme Park (1994), Dungeon Keeper (1997), Black & White (2001), Fable: The Lost Chapters (2005), The Movies (2005).*
На кого работал: *Bullfrog Productions, Lionhead Studios (сейчас студия принадлежит Microsoft)*
Слава пришла: *в конце 80-х, после релиза Populous. Эта игра разошлась тиражом в 4 миллиона копий.*
Невероятно, но факт: *Молине удостоился чести получить Орден Британской империи из рук английской королевы Елизаветы II. Награда досталась ему за выдающиеся достижения в игровой индустрии.*
Прокол: *в 1984 году, когда Молине выпустил свою первую игру* ***Entrepreneur****, было продано всего два экземпляра, причем оба купила его мама.*
Гуру говорит: *«Через десять лет то, во что играют сегодня, будет казаться примитивным, словно Space Invaders».*




DIGITAL SPRAY





БИЛЛ РОПЕР

Билл Ропер (Bill Roper) – мастер на все руки. Кажется, в разработке игр нет для него непосильного дела. Нужно придумать вселенную для нового проекта – зовут Билла. Нужно подсобить с дизайном – зовут Билла. Нужно выступить на пресс-конференции или дать интервью фанатскому сайту – зовут Билла. Нужно записать забавную реплику... ну, ты понимаешь. Билл умеет здорово кривляться перед микрофоном.

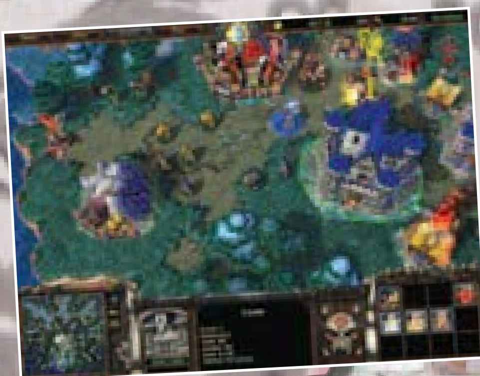
Ропер участвовал в работе над большинством знаменитых игр компании **Blizzard Entertainment** (его приняли в штат 1 августа 1994 года). Он сочинил музыку для ***Blackthorne***, спродюсировал ***Warcraft: Orcs & Humans***, ***StarCraft*** и ***Diablo II***, занимался дизайном в ***Warcraft II: Tides of Darkness***, придумал сюжет ***Diablo*** и предоставил свой голос для ***Warcraft III: Reign of Chaos***. Сейчас Билл занят ***Hellgate: London***, и проще сказать, чем он не занимается в этом проекте, чем перечислить все его обязанности.

Ропер верой и правдой проработал на Blizzard Entertainment почти десять лет. Он входил в совет директоров и был вице-президентом подразделения **Blizzard North**. Однако в 2003 году из-за конфликта с издателем – **Vivendi Universal Games** Билл и несколько его коллег покинули компанию и основали новую студию. В следующем году **Flagship Studios** должна порадовать нас «Action/RPG следующего поколения» Hellgate: London. В том, что грядет блокбастер, похоже, не сомневается никто.

Всегда и всюду Ропер излучает оптимизм и умиротворенность. У него есть любимая работа, жена, кошка, три собаки и четыре машины. Что еще нужно для счастья?

ДОСЬЕ НА ГУРУ

Сейчас ему: *37 лет*
За что мы его любим: *Warcraft: Orcs & Humans (1994), Warcraft II: Tides of Darkness (1995), Diablo (1997), StarCraft (1998), Diablo II (2000), Warcraft III: Reign of Chaos (2002).*
На кого работал: *Blizzard Entertainment, Flagship Studios*
Слава пришла: *в середине 90-х годов. Ропер стал «лицом Blizzard» и на протяжении многих лет представлял прессе и публике новые проекты компании.*
Невероятно, но факт: *Билл получил музыкальное образование в калифорнийском госуниверситете. Он и сегодня дает концерты в составе группы The Poxy Boggards: поет баритоном и тенором.*
Прокол: *трудно припомнить хотя бы один. Большинство игр в резюме Ропера – «миллионеры» (то есть продано больше миллиона копий).*
Гуру говорит: *«Каждый, кому нравились те игры, что мы делали в Blizzard, полюбит и Hellgate: London».*







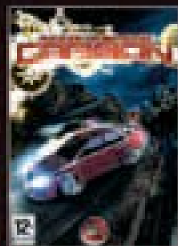
ЭТО НЕЛЬЗЯ УВИДЕТЬ ГЛАЗАМИ.

ЭТО ВНУТРИ ТЕБЯ.

СЕРДЦЕ ЗАМЕДЛЯЕТ СВОЙ БЕГ.

ТЫ ПЕРЕСЕКАЕШЬ ЧЕРТУ МЕЖДУ РАЗУМОМ И БЕЗУМИЕМ.

И ПОНИМАЕШЬ, ЧТО ЭТО И ЕСТЬ ЖИЗНЬ.



NEEDFORSPEED.COM







PC DVD ROM

PlayStation 2



PSP

12+



ГЕЙБ НЬЮЭЛЛ

Half-Life навсегда изменил шутеры. До 1998 года FPS не отличались продуманностью сюжета и считались довольно примитивным развлечением: бегай по коридорам и бездумно пали. Half-Life в одночасье продиктовал новые правила. Оказалось, шутер может быть увлекательнее квестов и многих RPG. Геймеры были в восторге от неожиданного открытия. Больше пятидесяти журналов и сайтов присудили Half-Life почетный титул «Игра года». **Гейб Ньюэлл** (Gabe Newell) только потирал ладони и говорил: «Мы и не на такое способны». Как оказалось, не врал. ***Half-Life 2*** добирался до нас пять лет, но полностью оправдал ожидания. Справедливый результат: в рейтинге сайта **GameRankings.com**, занимающегося суммированием оценок игрокритиков, сиквел «Халфы» занимает 1-е место.

Толстяк Гейб Ньюэлл сколотил приличное состояние, проработав тринадцать лет на **Microsoft**. Казалось бы, загорай себе на пляже в Майями и попивай прохладительные напитки... Вместо этого Ньюэлл в 1996 году вместе с **Майком Хэррингтоном** (Mike Harrington) основал компанию **Valve Software**. Он выгодно вложил деньги – серия Half-Life обеспечила безбедную жизнь не только ему, но и его потомкам.

Помимо участия в создании культовой шутер-серии Ньюэлл также доказал миру: будущее за цифровым распространением игр. Когда разработка Half-Life 2 вышла на финишную прямую, Гейб переключил все свое внимание на сервис **Steam**. «Ничего не выйдет, дружище, – говорили ему коллеги. – Люди привыкли покупать игры в магазинах». И были, конечно же, неправы.





ДОСЬЕ НА ГУРУ

Сейчас ему: *44 года*

За что мы его любим: *Half-Life (1998), Half-Life 2 (2004), Half-Life 2: Episode One (2006)*

На кого работал: *Microsoft, Valve Software*

Слава пришла: *после выхода Half-Life. Правда, у популярности есть и обратная сторона – полнота Гейба стала постоянным объектом шуточек.*

Невероятно, но факт: *Разработка Half-Life 2 обошлась в 40 миллионов баксов. Дорого? Риск был оправдан – игра принесла создателям около полумиллиарда долларов.*

Прокол: *Ньюэлл публично объявил: Half-Life 2 появится в магазинах 30 сентября 2003 года. Однако игра вышла лишь в конце 2004-го. «Мы угадали с датой, но ошиблись с годом», – отшучивался потом Гейб.*

Гуру говорит: *«Терпеть не могу, когда меня отвлекают не по делу. Поэтому и у Valve нет права тратить время геймеров, подсунув им неоригинальную и бессмысленную игру».*



БРЮС ШЕЛЛИ

Брюсу Шелли (Bruce Shelley) уже под шестьдесят, и он потихоньку собирается на пенсию. Сегодня его роль в **Ensemble Studios** сведена к участию в публичных мероприятиях и написанию умных статей для мини-энциклопедий, являющихся неотъемлемой частью серии ***Age of Empires***. Однако было время, когда Шелли, уж прости за жаргон, зажигал, и зажигал, надо заметить, не по-детски. Он помог **Сиду Мейеру** (Sid Meier) довести до ума ***Civilization*** и выступил главным дизайнером первой, ныне легендарной Age of Empires. Путь Шелли в игровую индустрию получился долгим и тернистым. Собственно, в годы его молодости никаких компьютерных игр не наблюдалось. Зато были настольные стратегии, и Брюс их обожал, особенно ***Risk*** и ***Stratego***. В 1980 году он с друзьями основал компанию **Iron Crown Enterprises** и сделал несколько настолок по мотивам «Властелина колец». Однако когда Шелли увидел ***Sid Meier's Pirates!***, он понял, что хочет попробовать свои силы в разработке интерактивных игр. Устроился на работу в **MicroProse**, познакомился с Мейером, набрался у него ума-опыта, да и сам кое-чему научил мудрого Сида. Потом их пути разошлись. В 1995 году Шелли предложили поработать в новой компании – Ensemble Studios, и Брюс с радостью согласился. Результат сотрудничества – Age of Empires.

«Я посчитал: в 1997 году вышло 53 стратегии. Однако лучшей признали нашу, – с гордостью говорит Шелли. – Не верьте тем, кто утверждает: RTS умирает как жанр. Нужно просто любить стратегии и уметь их делать. Уж поверьте тому, кто заработал на них кучу денег».

ДОСЬЕ НА ГУРУ

Сейчас ему: *57 лет*
За что мы его любим: *Sid Meier's Railroad Tycoon (1990), Sid Meier's Civilization (1991), Age of Empires (1997), Age of Empires II: The Age of Kings (1999), Age of Mythology (2002), Age of Empires III (2005).*
На кого работал: *MicroProse Software, Ensemble Studios (сейчас студия принадлежит Microsoft)*
Слава пришла: *после выхода Age of Empires. В конце 90-х Шелли стал отвечать в Ensemble за связи с общественностью, и геймеры начали узнавать его в лицо.*
Невероятно, но факт: *по образованию Шелли – биолог, специализирующийся на охране лесов.*
Прокол: *в начале 70-х годов Шелли пытался устроиться на работу в компанию, создающую настольные игры, но ему отказали.*
Гуру говорит: *«Игры не только развлекают людей, но и учат их. Уверен, после Age of Empires II: The Age of Kings миллионы узнали, что такое требуше».*





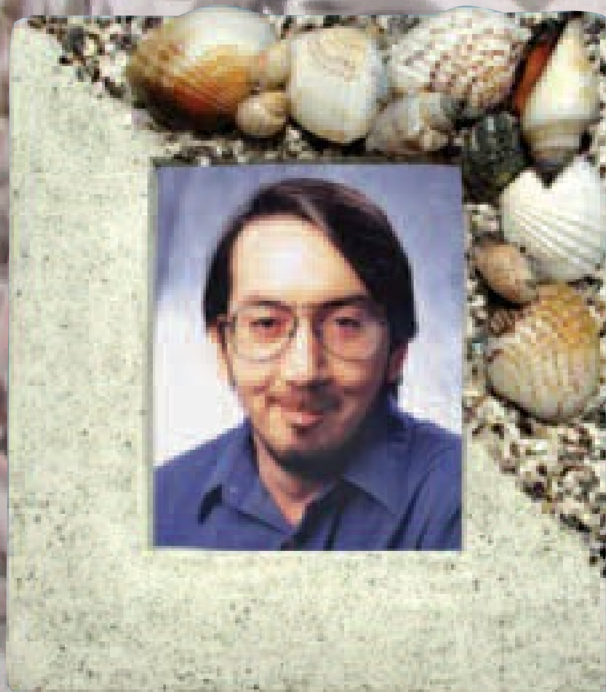


УИЛЛ РАЙТ

Уилл Райт (Will Wright) был типичным неудачником. Тощий, некрасивый и стеснительный очкарик проводил все свободное время за играми. Родители говорили: «Уилл, найди нормальную работу!», а он отвечал: «Подождите, пока я доделаю свой проект». Друзья, для приличия интересовавшиеся, чем он занят, выслушав ответ, вздыхали: «Игра об обустройстве города? Уилл, это же безумно скучно! Никто не купит ТАКОЕ». И действительно, Райт не сумел найти издателя для симулятора ***SimCity***. Парень попытался сам продавать игру, но заказов поступило мало, и пришлось свернуть лавочку. Лишь спустя несколько лет Уилл нашел единомышленника, который поверил в возможность коммерческого успеха SimCity. Вместе приятели открыли компанию **Maxis**, уломали издательство **Broderbund Software** рискнуть и выпустили «долгострой» в свет. Видимо, звезды благоприятствовали, а может быть, геймеры «дозрели» до SimCity – так или иначе, успех был ошеломляющий. Однако когда спустя несколько лет Райт, уже именитый гейм-дизайнер, заикнулся об идее игры, где все как в кукольном домике, на него снова смотрели, словно на придурка и говорили: «Никто не станет покупать ТАКОЕ». Однако Райт упрямо бубнил: «Все получится», и в 2000 году мир познакомился с ***The Sims***. Последствия знакомства мы переживаем до сих пор – в чартах по обе стороны Атлантики как минимум три позиции всегда оккупированы этими чертовыми симами.
Сейчас Уилл занят ***Spore***, игре об эволюции с почти безграничными возможностями. Чует сердце, лузер Райт снова окажется умнее всех.







ДОСЬЕ НА ГУРУ

Сейчас ему: *46 лет*
За что мы его любим: *SimCity (1989), SimCity 2000 (1993), SimCity 3000 (1999), The Sims (2000), The Sims Online (2002), SimCity 4 (2003), The Sims 2 (2004).*
На кого работал: *Maxis Software (сейчас студия принадлежит Electronic Arts)*
Слава пришла: *после выхода SimCity Райту позвонили из Министерства обороны США и попросили: «Сделайте игру про нашу работу!»*
Невероятно, но факт: *с сооснователем Maxis Джеффом Брауном (Jeff Braun) Райт познакомился на пицца-вечеринке в 1986 году.*
Прокол: *SimsVille и The Sims Online. Первый проект, который, как предполагалось, удачно скрестит серии SimCity и The Sims, был закрыт из-за низкого качества. Второй дожил до релиза, но, несмотря на симсманию, мало кому пришелся по вкусу.*
Гуру говорит: *«Я всегда покупаю черные машины, чтобы не мыть их. Это такой городской камуфляж».*



СИД МЕЙЕР

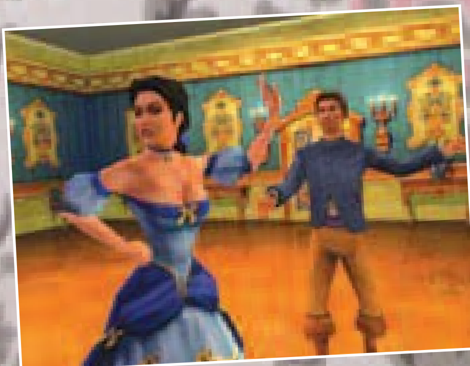
Сида Мейера (Sid Meier) уважают все. Вот уже три десятилетия подряд он создает умные и интересные игры, которые неизменно получают высокие оценки у критиков и нравятся геймерам. Мейер не боится делать римейки и новые части своих прошлых хитов, и конкуренты не смеют упрекнуть его в постоянных повторах. Почему? Да потому что лучше, чем он, никто не сделает. Сид – сторонник эволюционного пути развития. И если он взялся за разработку новой «Цивилизации» или затеял римейк ***Railroad Tycoon***, значит, знает, что и где нужно улучшить.
В 1982 году Мейер выступил одним из сооснователей конторы **MicroProse Software**. Ныне не существующая компания навсегда запомнится нам великолепными ***Sid Meier's Pirates!***, Railroad Tycoon и ***Sid Meier's Civilization***. Таких увлекательных стратегий мир еще не знал. В 1996 году Сид открыл новую студию – **Firaxis Games** и продолжил выпускать первоклассные игры на радость многомиллионной армии фанатов. Согласись, здорово, что Мейер – трудоголик и проекты с его именем в названии выходят с завидной регулярностью.
В конце 2004 года Firaxis Games передала издательству **Take Two Interactive** все права на серию Civilization – цена вопроса составила 22 миллиона долларов. А спустя пару месяцев студия и сама продалась все той же Take Two примерно за 50 миллионов долларов.
Сейчас Сид все реже участвует в работе в качестве дизайнера. Он, так сказать, тренирует команду и осуществляет общий контроль за проектами Firaxis. Режиссирует, продюсирует, и, как обычно, эволюционирует.

ДОСЬЕ НА ГУРУ

Сейчас ему: *52 года*
За что мы его любим: *Pirates! (1987), Railroad Tycoon (1990), Civilization (1991), Civilization II (1996), Alpha Centauri (1999), Civilization III (2001), Sid Meier's Pirates! (2004), Civilization IV (2005).*
На кого работал: *MicroProse Software, Firaxis Games (сейчас студия принадлежит Take Two Interactive)*
Слава пришла: *быстро и навсегда.*
Невероятно, но факт: *концепции Sid Meier's Pirates!, Railroad Tycoon и Civilization не являются оригинальными идеями Мейера. Вдохновение Сид черпал из настольных игр компании Hartland Trefoil.*
Прокол: *в 2000 году Сид сообщил: Firaxis Games будет разрабатывать стратегию про... динозавров. Спустя год проект заморозили.*
Гуру говорит: *«Как гейм-дизайнера, геймера и отца, меня беспокоит то, что в играх все больше насилия и горя. Хорошим играм ни к чему шокировать публику».*









2142 BATTLEFIELD

ТВОЯ ВОЙНА. ТВОЙ ВЫБОР.

4-5 НОЯБРЯ
ВЫСТАВКА ИгроМир
ЛУЧШИЕ ИГРЫ НА НАШЕМ СТЕНДЕ!
ВВЦ Павильон 57 2 этаж E1-E2

Убивай или убьют тебя. В дополнение к традиционным игровым режимам, Battlefield 2142 предлагает вам новое испытание – битву с Титанами. Парящие над землей гигантские боевые корабли неуязвимы для обычного оружия. Для того чтобы одержать победу в сражении с ними необходима командная тактика боя: уничтожение защитных систем с помощью наземных ракетных установок, затем молниеносная воздушная атака и высадка десанта с целю добить поврежденного гиганта. «Яростные перестрелки на борту Титана – это что-то совершенно невероятное, – так прокомментировал этот режим генеральный продюсер проекта Маркус после первого игрового теста, – сразу 64 игрока могут сражаться в коридорах станции!»

БИТВА С ТИТАНОМ

Только за счет длительного тестирования команде разработчиков удается достичь «фирменного» игрового баланса. «Мы хотим создать лучшую игру с лучшими боевыми машинами и лучшими солдатами, – добавляет Маркус, – Такая вот у нас цель». Вот почему никто не может передать в игре войну так, как это делает DICE.

«Мы хотели, чтобы люди действительно почувствовали себя в будущем, но игра при этом не вызывала у них отчуждения», – говорит продюсер проекта Джамиль, объясняя решение разработчиков сохранить в игре привычные формы оружия и боевых машин.

ТЕХНИКА БУДУЩЕГО

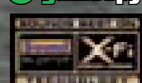
Но это отнюдь не означает, что вам не придется испытать в бою новый, ультрасовременный арсенал. «Умные» мины, реагирующие только на технику, автоматические орудия на воздушной подушке, прикрывающие вас в бою, новые модификации знакомого оружия, адаптированного к войнам далекого будущего – вот лишь малая часть того, что ждет вас в игре. Ну а боевые машины... скажем так, вы вряд ли забудете свое первое столкновение с восьмиметровым шагающим роботом!

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ





В игре представлено 40 различных бонусов, сочетание которых дает 1500 уникальных комбинаций вашего боевого стиля. «Мы постоянно находим новые способы применения созданного нами, испытать их все нам пока не удалось», – говорит дизайнер проекта Андерс с улыбкой человека, искренне любящего свою работу.

1500 СПОСОБОВ УМЕРЕТЬ

Любое изменение становится доступным сразу же после первого «возрождения». Все награды и бонусы в игре привязываются к вашему рангу. И кстати, новая должность Верховного Главнокомандующего отныне будет принадлежать лучшему игроку в мире. Загляните на www.battlefield.ea.com, если вас заинтересовала эта вакансия.



ДЖОН КАРМАК

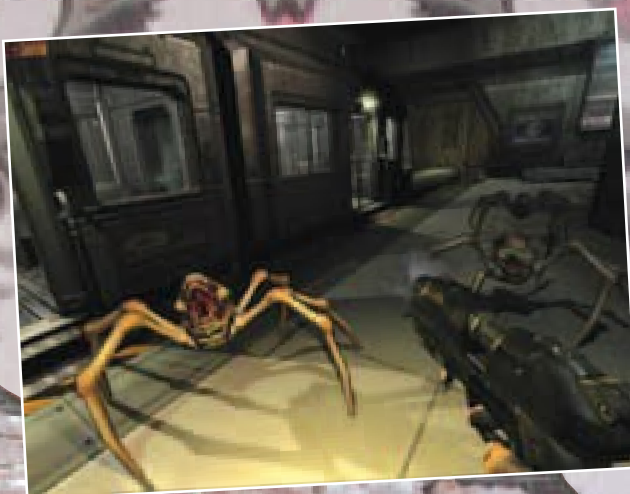
Джон Кармак (John Carmack) стал легендой, когда ему еще не было и тридцати лет. Его визитными карточками оказались шутеры ***Wolfenstein 3D***, ***Doom*** и ***Quake***. Каждый из них повлиял на игровую индустрию подобно инъекции адреналина в сердце.

В 1991 году в компании **id Software** работали Джон и еще пятеро парней. Они делали игры, и нельзя сказать, что кто-то возлагал на них большие надежды. Однако однажды Кармак показывал знакомым бета-версию Doom и вдруг заметил, что уборщик, зашедший в кабинет вытрясти мусор из корзин, застыл у него за спиной и не может отвести взгляд от экрана. Тогда-то Джон и понял: грядут большие перемены.

Кармак – технический гений. На протяжении многих лет он делает лучшие движки для игр. id Software продала десятки, если не сотни лицензий на их использование. ***Half-Life***, ***American McGee's Alice***, ***Call of Duty*** – эти и многие другие игры разработаны на движках Джона. Сейчас **Epic Games** активно продвигает в массы **Unreal Engine 3**, однако, когда выйдет новый шутер id, не сомневаемся, все тут же выстроятся в очередь за лицензией на очередной шедевр Кармака.

Пару лет назад Джон засобирался на пенсию. Он, дескать, устал от работы, и мечтает больше времени проводить с семьей, а то жена Анна и сын Кристофер видят его только по утрам. Кармак признался, что игровая индустрия опостылела ему и он отчаянно скучал, делая ***Doom 3***.

К счастью, недавно Джон передумал уходить. id Software занята абсолютно новой, пока не анонсированной игрой, и Кармаку вновь работается в охотку.







ДОСЬЕ НА ГУРУ

Сейчас ему: *36 лет*
За что мы его любим: *Wolfenstein 3D (1992), Doom (1993), Doom II: Hell on Earth (1994), Quake (1996), Quake II (1997), Quake III: Arena (1999), Doom 3 (2004)*
На кого работал: *Softdisk, id Software*
Слава пришла: *вместе с Doom.*
Невероятно, но факт: *В 1997 году в США состоялся дуэльный чемпионат Red Annihilation по Quake. В качестве главного приза Кармак выставил свой Ferrari 328 GTS и без всяких сожалений отдал ключи победителю.*
Прокол: *Джон всерьез увлекается ракетостроением и на протяжении многих лет пытался построить частный звездолет. Когда в ходе тестов ракета Кармака потерпела аварию и разбилась, он лишь вздохнул: «Хорошо, что продажи Doom 3 столь высоки».*
Гуру говорит: *«Стократное увеличение зарплаты не сильно повлияло на мой уклад жизни. Правда, теперь я езжу на работу на «Феррари»*

Текст: **Иван Гусев**

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Питер Мур**, глава отдела интерактивных развлечений **Microsoft

«**Windows Vista** возродит компьютерные игры. Наша новая операционная система – полноценная геймерская платформа. Это – лучшая для игр операционка из всех, когда-либо созданных **Microsoft**. И она очень проста и понятна. Многие геймеры в свое время перешли на консоли, потому что игры на PC плохо загружались – часто выдавались ошибки. Так вот, никаких глюков при загрузке больше не будет».



Китай поможет Epic с Gears of War.

Движок **Unreal 3**, созданный **Epic Games**, сейчас раскупается лучше зонтов в сезон дождей. Несмотря на это, американская компания серьезно озабочена вопросами экономии средств. Именно потому она открыла китайское подразделение **Epic China**, которое, как предполагается, станет верным помощником головной студии. С какой стати выбрали Китай? Оказывается, сегодня во время разработки любого крупного проекта на одного игродела в месяц тратится 9000 долларов в США и меньше 4000 – в Поднебесной. Экономия очевидна.

1.1

миллиона копий *LEGO Star Wars II* купили геймеры за две недели со дня выхода игры

ДЖЕКСОН ПРОДАЛСЯ MICROSOFT

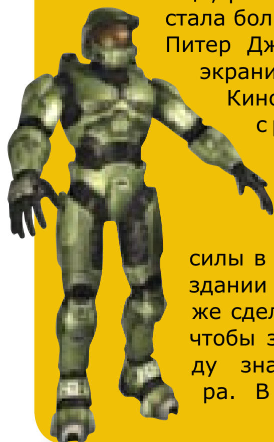


Режиссеру «Кинг Конга» захотелось поиграть.



В свое время Джексон работал с Ubisoft над King Kong.

Питер Джексон (Peter Jackson) – геймер с большим стажем, и нам это давно известно. Однако новость о том, что режиссер, получивший охапку «Оскаров» за трилогию «Властелин колец», решил сам делать игры, стала большим сюрпризом. Питер Джексон продюсирует экранизацию шутера ***Halo***. Киношник познакомился с руководством **Microsoft Game Studios**, пообщался с ними и загорелся идеей попробовать свои силы в новой области – создании игр. В Microsoft тут же сделали все возможное, чтобы заполучить в команду знаменитого режиссера. В считанные недели специально для Джексона создали новую студию **Wingnut Interactive**. Компания располагается в Новой Зеландии и будет разрабатывать игры в партнерстве с Microsoft.



Формально основателями и боссами студии являются Питер Джексон и **Фрэн Уолш** (Fran Walsh), сценаристка «Властелина колец» и «Кинг Конга». Однако, судя по проектам, которыми займется Wingnut Interactive, руководят компанией не киношники, а Microsoft. Пасынки Гейтса уговорили Джексона заняться игрой-блокбастером, действие которой пройдет во вселенной Halo. Информации о ней – ноль. Известно только, что она появится после релиза ***Halo 3***. В Wingnut также создадут некую «оригинальную игру». Джексон и Уолш сейчас додумывают сюжет и будут контролировать ход разработки.

SEED СКОРОПОСТИЖНО СКОНЧАЛАСЬ



Seed отличалась мультяшной графикой.

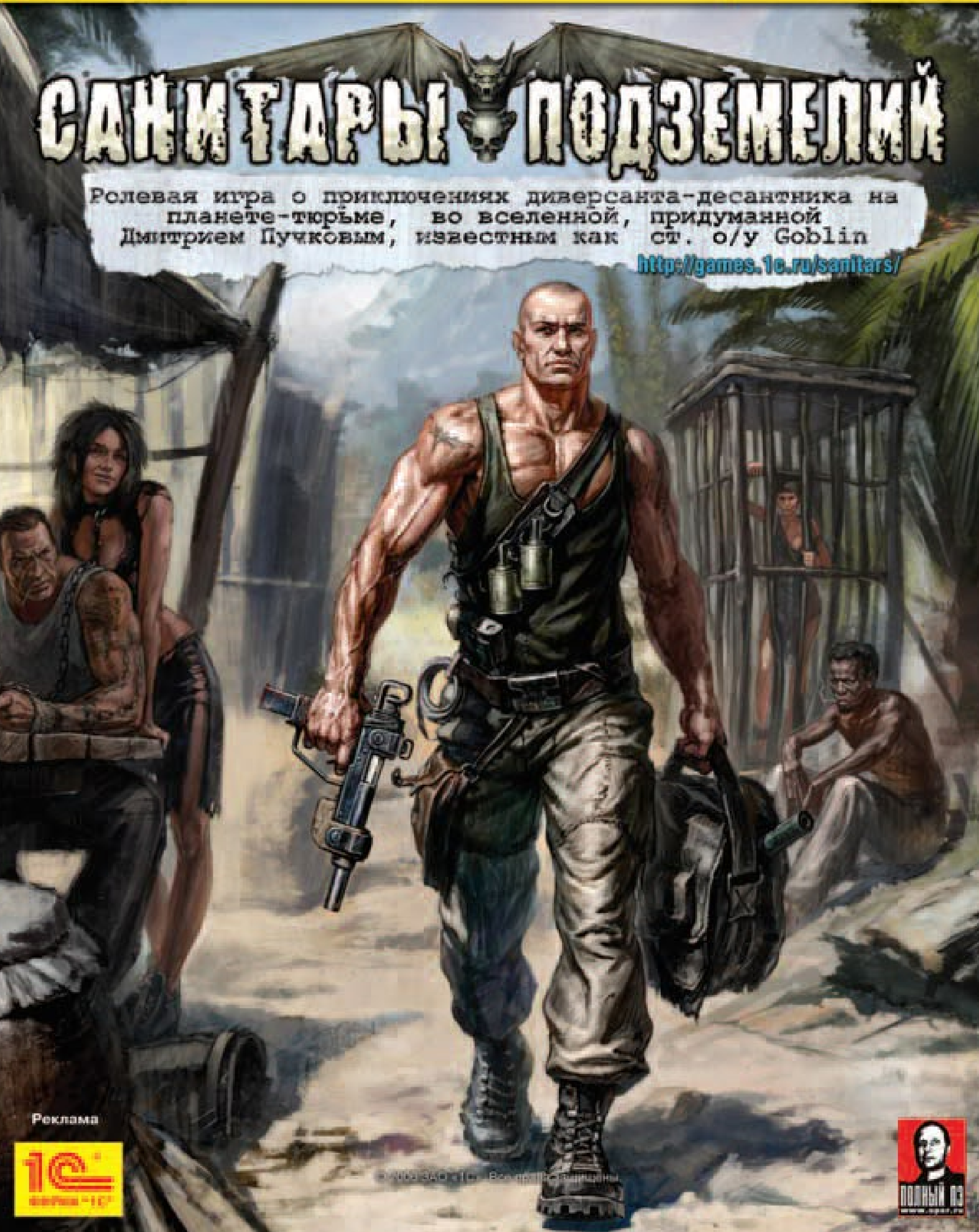


«Пацифистская» MMORPG не прожила и полугода.

Онлайновая многопользовательская игра ***Seed*** прекратила свое существование 1 октября. С собой в могилу она утащила разработчика и издателя, датскую студию **Runestone Game Development**. В прощальном письме к геймерам руководитель компании **Ларс Кролл Кристенсен** (Lars Kroll Kristensen) рассказал о причинах закрытия проекта:

– В течение последних двух месяцев я пытался заключить партнерский договор с несколькими издателями. Мы отчаянно нуждались в деньгах, чтобы закончить разработку Seed и перезапустить игру. К сожалению, нам ни с кем не удалось заключить сделку. Реальность такова, что деньги закончились, и мне нечем платить зарплату сотрудникам и за хостинг.

События Seed, запущенной в онлайн в мае, происходили на далекой планете, осваиваемой людьми. Колонисты оказались в непростой ситуации, так как связь с Землей потеряна и помощи ждать неоткуда. Акцент в игре был сделан не на истребление монстров или битвы между пользователями, а на развитие персонажей «ненасильственными способами». Похоже, подобная пацифистская концепция сейчас не интересна геймерам.



Санитары подземелий
Ролевая игра о приключениях диверсанта-десантника на планете-тюрьме, во вселенной, придуманной Дмитрием Пучковым, известным как ст. о/у Goblin
http://games.1c.ru/sanitars/
Реклама
1С фирма "1С"
Полный ПЭ


Морхэйм умеет хранить тайны.

Blizzard Entertainment продолжает нагнетать ажиотаж вокруг грядущего анонса своего следующего проекта. Компания не скрывает, что рано или поздно выпустит и ***StarCraft 2***, и ***Diablo 3***, но не уточняет, какая из игр появится первой. Недавно Blizzard купила лицензию на использование технологии **Havok 4.0**. Пакет включает не только прославленный физический движок, но и продвинутую систему спецэффектов, анимации и искусственного интеллекта. По словам президента Blizzard **Майка Морхэйма** (Mike Morhaime), Havok 4.0. будет использован в будущих проектах компании. Каких именно – тайна.


The Sims 2 теперь в воздухе.

Издательство **Electronic Arts** заключило договор с компанией **DTI Software**, специализирующейся на создании электронных игр, предназначенных для развлечения пассажиров в самолетах. Среди ее клиентов есть **British Airways**, **American Airlines** и еще шестьдесят авиакомпаний. Так что не удивляйся, если вскоре во время продолжительного перелета тебе предложат приятно провести время за ***The Sims 2***. Помимо нее DTI Software адаптирует для авиалиний ряд казуальных игр с принадлежащего «электроникам» интернет-портала **Pogo.com**: ***Poppit!***, ***Word Whomp***, ***Phlinx***, ***Harvest Mania*** и ***Tumble Bees***.

ХОДЯТ СЛУХИ

BATTLEFRONT III В РАЗРАБОТКЕ?


Серия Battlefront – самая успешная среди игр Star Wars.


Создатели Second Sight рады дружбе с LucasArts.

В прошлом номере мы сообщили, что издательство **LucasArts** заключило договор на разработку новой игры с британской студией **Free Radical Design**. Президент «звездно-военной» компании **Джим Вард** (Jim Ward) не уточнил, над каким проектом будут трудиться создатели серии консольных шутеров ***TimeSplitters*** и экшена ***Second Sight***. Однако из надежных источников поступила информация: Free Radical Design поручена разработка многопользовательского шутера ***Star Wars: Battlefront III***.

Напомним, Star Wars: Battlefront стала самой коммерчески успешной игрой, посвященной одной далекой галактике. Сиквел вышел в один день с DVD-версией «Звездные войны: Месть ситхов», и всего за неделю два продукта, купленные многими фэнами космосаги в связке, принесли компании 210 миллионов долларов. Так что никто не сомневался: анонс Battlefront III – всего лишь вопрос времени.

Директор Free Radical Design **Стив Эллис** (Steve Ellis) не смог ни опровергнуть, ни подтвердить громкую новость. «Я не вправе разглашать детали соглашения с LucasArts, – сказал он. – Хочу лишь уверить всех: мы работаем над очень большим и очень крутым проектом. Даже не верится, что Free Radical Design выпала такая редкая возможность».


Battlefront III на подходе?

Не знаю, как тебе, а нам намек на Star Wars: Battlefront III кажется очевидным.

МИЛЛИОН ДОЛЛАРОВ ЗА ПАСЬЯНС

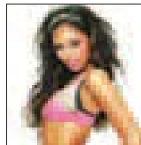

Bejeweled 2 может принести миллион.

Недавно в Голливуде прошел первый чемпионат среди казуальных геймеров **WorldWide Web Games**. Главным призом турнира, организованного компанией **Fun Technologies**, был миллион долларов! В соревнованиях сразились более 70-ти участников всех возрастов и профессий. На протяжении 12-ти часов (столько продлился чемпионат) они занимались тем, что уничтожали бриллианты в ***Bejeweled 2***, раскладывали карты в ***Solitaire*** и пуляли разноцветные шары в ***Zuma***. Проще говоря, играли в самые что ни на есть элементарные игры, правила которых понятны даже блондинкам и Семен Семенычам. Лучше во всех трех дисциплинах оказалась **Кавита Ялаварти** (Kavitha Yalavarthi) из Одессы, штат Техас. Ей и достался миллион «зелени».

Кстати, согласно данным социального исследования, обнародованного американским разработчиком казуальных игр **PopCap Games**, 88 процентов опрошенных с помощью всяких Zuma и Bejeweled расслабляются и успешно борются со стрессом, а некоторые даже избавляются от хронических болей. Так что бросай «Контру», переключайся на пасьянсы – и нервы укрепишь, и, быть может, выиграешь миллион.

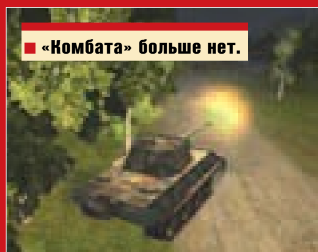

Счастливая победительница с большим чеком.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Николь Шерзингер**, вокалистка группы **Pussycat Dolls

«Мы здорово повеселились, записывая песню “Don’t Cha” на симлише – тарабарщине, на которой говорят симы. Я и другие девчонки хохотали без остановки, пытаясь перепеть свой хит на совершенно непонятном языке. Думаю, мы проделали отличную работу – песня звучит забойно. Так же клево, как на английском! А еще нам показали ***The Sims 2: Pets***, и эти зверюшки... они такие милые и забавные...»



«Комбата» больше нет.

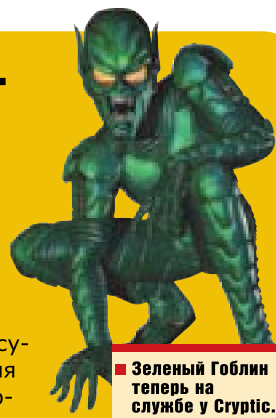
Издательство **Game Factory Interactive** переименовало стратегию в реальном времени ***«Комбат»*** в ***«Офицеры»***. Теперь название отлично соотносится с английским именем игры – ***Officers***, которое было объявлено уже довольно давно.
А вот другой ожидаемый проект GFI – тактическая стратегия, ранее известная как ***Jagged Alliance 3D***, до сих пор остается безымянным. Напомним, что в сентябре канадская компания **Strategy First** порвала отношения с российским издателем и лишила его прав на использование славного названия.

2
серебряных кольца приложат к коллекционному изданию Neverwinter Nights 2

СУПЕРГЕРОИ ВЫХОДЯТ В ОНЛАЙН

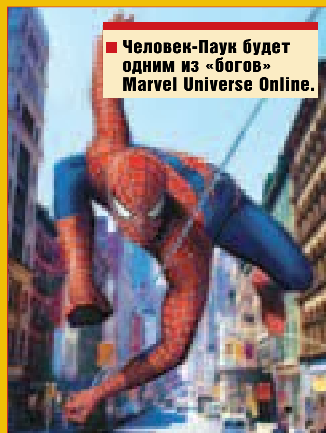


В прошлом году Cryptic выпустила City of Villains.



Зеленый Гоблин теперь на службе у Cryptic.

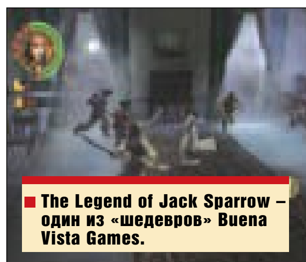
Супергероям, придуманным художниками компании **Marvel Comics**, очевидно, тесно в своих рисованных мирах, и они атакуют виртуальную реальность. Помогает Человеку-Пауку и Людям Икс корпорация **Microsoft**. На днях она анонсировала онлайновую многопользовательскую ролевую игру ***Marvel Universe Online***. Слухи об этом проекте ходили с прошлого года. Информаторы даже называли студию, которой поручена разработка – **Sigil Games**.
Однако правда оказалась куда интереснее. Marvel Universe Online создается **Cryptic Studios**, на чьем счету уже есть две MMORPG о супергероях: ***City of Heroes*** и ***City of Villains***. Именно с ней в 2004 году судилась компания Marvel – руководство комикс-империи не устроило то, что при помощи редактора персонажей City of Heroes геймеры могут воспроизвести хоть Халка, хоть Фантастическую Четверку в полном составе. Впрочем, сейчас споры об авторских правах забыты, и Cryptic, Marvel и Microsoft хором поют «Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались».



Человек-Паук будет одним из «богов» Marvel Universe Online.

Marvel Universe Online населят свыше 5000 персонажей, придуманных комиксистами за последние 70 лет. Cryptic также разрешено использовать любые сюжетные линии из журналов Marvel. Игра выйдет на Xbox 360 и PC, однако сражаться геймеры, играющие на разных платформах, будут в едином мире.

DISNEY КУПИЛ СОЗДАТЕЛЕЙ MOTOGP

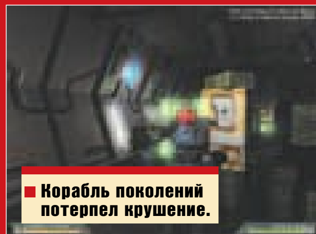


The Legend of Jack Sparrow – один из «шедевров» Buena Vista Games.

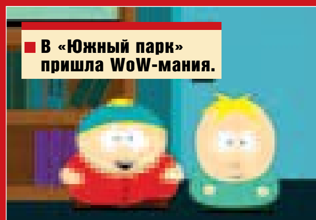
Руководство империи мультиков **Disney** не раз заявляло о своем намерении укрепить позиции в игровой индустрии. Причем речь шла вовсе не о регулярном выпуске плохеньких поделок вроде ***Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow***. Диснеевцы хотят быть полноценным игроком на рынке, как, скажем, **Activision** или **Electronic Arts**. Недавно компания **Buena Vista Games**, являющаяся частью Disney, купила британскую студию **Climax Racing**. Последняя наверняка хорошо знакома тебе по гоночным сериям ***MotoGP*** и ***ATV Offroad Fury***. Согласно приблизительным оценкам экспертов, сумма сделки составила от 20 до 50 миллионов долларов. Столь крупные инвестиции подтверждают серьезность планов создателей «Русалочки» по экспансии в игровую индустрию.
Пока непонятно, какие порядки Disney установит в Climax Racing. Возможно, студия продолжит делать качественные симуляторы, но не менее вероятно и то, что разработчиков усадят клепать всевозможные «Тачки: Полный вперед». В любом случае, сделка уже поставила под вопрос дальнейшую судьбу серии MotoGP. Ее издатель и правообладатель – компания **THQ** – собирается выпустить ***MotoGP 07***, но не уверен, стоит ли заказывать следующие части.



MotoGP доживает последние дни?


Корабль поколений потерпел крушение.

Российская студия **Step Creative Group**, запомнившаяся геймерам квестами ***«Звездное Наследие»*** и ***«Вечера на хуторе близ Диканьки»***, неожиданно объявила об остановке работы над фантастическим ролевым экшеном ***«Звездное наследие 0: Корабль поколений»***. Игра должна была появиться в продаже в конце года, но что-то не сложилось. На официальном сайте Step Creative Group отправка проекта в камеру криогенной заморозки объяснена весьма туманно: «Звезды ведут себя крайне непредсказуемо... Когда мы получим то, чего ждали, то снова примемся творить эту игру: звезды-то еще не попрощались».


В «Южный парк» пришла WoW-мания.

В начале октября по американскому телевидению показали эпизод анимационного сериала **South Park**, посвященный онлайновой ролевой игре ***World of Warcraft***. Он назывался «Make Love not Warcraft» («Занимайтесь любовью, а не Warcraft» – прим. ред.) и рассказывал о том, как детишки-герои «Южного парка» «заболели» MMORPG. В лучших традициях хулиганистого сериала сценаристы жестко обстебали популярную сегодня тему игрозависмости. Кстати, это был не первый эпизод South Park, посвященный играм. Не так давно Кенни с помощью карманной консоли остановил войну между силами Добра и Зла.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

POSTAL 2 СВЕЛ С УМА?


Убийца обожал Postal 2.


Томпсон, как всегда, во всем обвинил GTA.


Гилл любил фотографироваться с оружием.

13 сентября житель Монреаля Кимвир Гилл (Kimveer Gill) написал в своем онлайновом дневнике, что с утра пьет виски, обрисовал свое настроение словом «postal» и сообщил: «Жизнь похожа на видеоигру – рано или поздно придется умереть». После этого 25-летний продавец автозапчастей вооружился винтовкой, дробовиком и пистолетом, вышел в город и открыл стрельбу по людям возле колледжа Доусона. Он убил студентку и ранил еще 19 человек. После чего, окруженный полицией, застрелился сам. Стрельба в Монреале послужила причиной очередного всплеска критики против игр. К сожалению, Кимвир Гилл был геймером. Он обожал шутер ***Postal 2***, хотя и называл его «слишком детским». Гилл немало времени провел за кровавым экшеном ***Manhunt*** и играми серии ***Grand Theft Auto***, но больше всех любил бесплатную ролевку ***Super Columbine Massacre***, посвященную колумбайнскому инциденту (в 1999 году двое подростков расстреляли дюжину школьников и одного учителя). Флоридский юрист **Джек Томпсон** (Jack Thompson), прославившийся оголтелой борьбой с играми, отреагировал немедленно. Он разослал письма в десятки газет и ведомств, суть которых можно свести к одному: «Я вас предупреждал». Удивительно, но ни СМИ, ни политики не подхватили клич Томпсона: «Бей издателей и разработчиков!». Неужели устали?

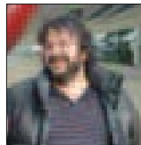
«ГОТИКУ» ДОПОЛНЯТ, А «ОБЛИВИОН» – НЕТ


Bethesda не торопится с адд-оном.

В октябре пошли слухи о первом адд-оне к превосходной ролевой игре ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***. В разделе «График релизов» сайта **GameSpot**, который обычно не публикует непроверенную информацию, даже указали название дополнения – ***Knights of the White Stallion***, дату выхода – 21 ноября и платформу – PC. К сожалению, представители **Bethesda Softworks** были вынуждены разочаровать поклонников «Обливиона».
«"Knights of the White Stallion" – название одного из квестов в The Elder Scrolls IV, – пояснено в официальном письме. – Мы пока не анонсировали никаких адд-онов. Если ситуация изменится, ребята, мы вам все расскажем».
Фраза «пока не анонсировали» очень обнадеживает. Вполне вероятно, дополнение все-таки находится в разработке, однако рассказывать о нем пока рано.
Зато можно с уверенностью говорить об адд-оне к ***Gothic 3***. За неделю до выхода игры исполнительный директор издательства **JoWooD Productions Альберт Зейдль** (Albert Seidl) с гордостью объявил: работа над дополнением уже началась. Адд-он появится в продаже в 2007 году.

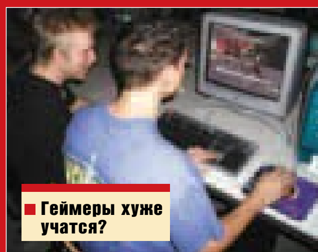

Дополнение к Gothic 3 обязательно будет!

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Питер Джексон**, известный режиссер и продюсер фильма **Halo

«До того, как я снял «Властелин колец», все утверждали: фэнтези-фильмы скучны и плохи. Сегодня принято говорить: «Нельзя сделать приличное кино на основе игры». Чепуха! Хорошему фильму нужны только интересные персонажи, занятный сюжет и отличный режиссер. Снят ли он по мотивам игры, или по книге, или даже по обертке от жевательной резинки, неважно. Вы поймете это на примере Halo».



Геймеры хуже учатся?

Американские врачи из детского госпиталя в Нью-Йорке доложили о результатах проведенного исследования о влиянии электронных игр на успеваемость школьников. Всего было опрошено 4500 подростков. Как оказалось, школьники, играющие по будням, хуже учатся, чем те, кто не играет вообще или «рубится» только по выходным. Прими к сведению.

В Англии же провели другой опрос: «Хотели бы вы, чтобы игры использовались в школе?». 62 процента учеников ответили «ДА!» Остальные, вероятно, подумали, что их разыгрывают.

44 миллиарда долларов – такой оборот эксперты предсказывают игровой индустрии к 2011 году

САМЫЕ КАССОВЫЕ ИГРЫ XXI ВЕКА



The Sims – абсолютный чемпион.



WoW еще поборется за 1-е место.

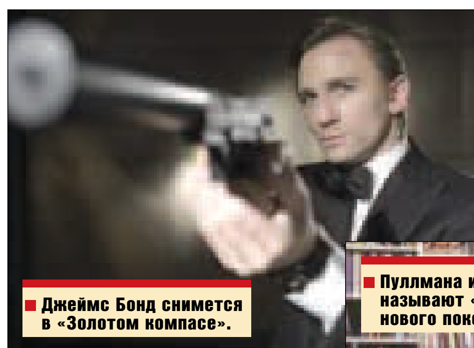
Команда уважаемого интернет-сайта **Next-gen.biz** составила TOP 100 самых продаваемых компьютерных игр XXI века (то есть в рейтинге представлены проекты, вышедшие с января 2000 года). Журналисты использовали только официальные сведения. Полученные данные относятся к США, однако достаточно объективно отражают ситуацию во всем мире.

Надо заметить, что почетное 100-е место заняла отечественная разработка – симулятор ***«Дальнобойщики 2»***, известная в Америке под именем ***Hard Trucks 2***. Игра разошлась тиражом в 220 тысяч копий и принесла 2.1 миллиона баксов прибыли.

Первая десятка рейтинга выглядит так:

Название	Издатель	Тираж	Кассовые сборы($)
1. The Sims	Electronic Arts	3.2 млн.	129.9 млн.
2. Diablo 2	Blizzard Entertainment	1.7 млн.	67.1 млн.
3. World of Warcraft	Blizzard Entertainment	1.4 млн.	68.1 млн.
4. Harry Potter and the Sorcerer's Stone	Electronic Arts	1.3 млн.	33.9 млн.
5. Zoo Tycoon	Microsoft Game Studios	1.1 млн.	28.2 млн.
6. Sim City 3000 Unlimited	Electronic Arts	1.1 млн.	27.5 млн.
7. Warcraft III: Reign Of Chaos	Blizzard Entertainment	1 млн.	49.4 млн.
8. RollerCoaster Tycoon 2	Atari	940.000	21.6 млн.
9. Medal of Honor: Allied Assault	Electronic Arts	900.000	34.2 млн.
10. Age of Mythology	Microsoft Game Studios	870.000	31.9 млн.

SEGA ВЗЯЛАСЬ ЗА «ТЕМНЫЕ НАЧАЛА»



Джеймс Бонд снимется в «Золотом компасе».

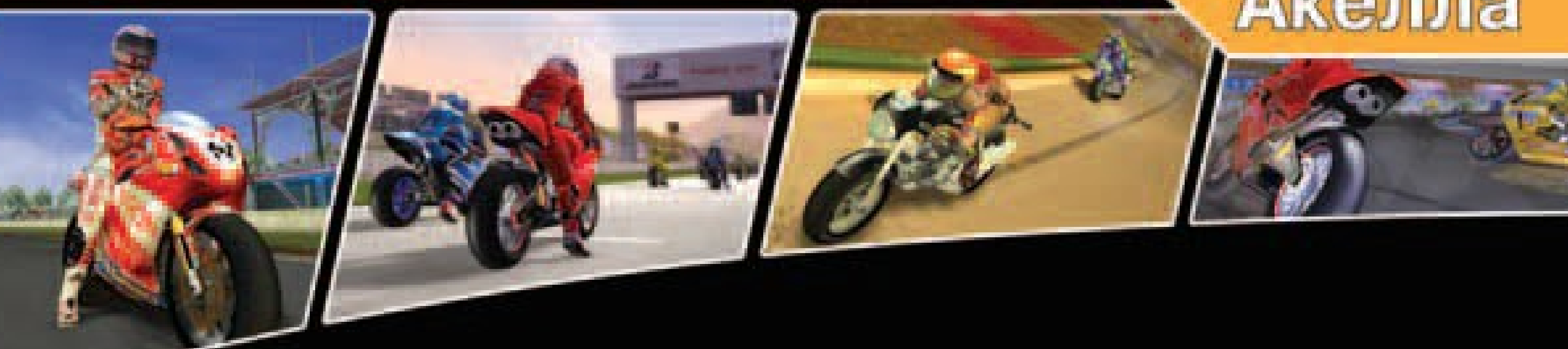


Пуллмана иногда называют «Толкиеном нового поколения».

В свое время издательство **Electronic Arts** не прогадало, купив права на разработку игр по мотивам киносаги «Властелин колец» и многосерийных похождений Гарри Поттера.

Теперь **Sega** пытается сыграть по схожему сценарию. Издательство приобрело права на создание игр по кинотрилогии «Темные начала», запущенной в производство компанией **New Line Cinema**. Фильмы, в свою очередь, снимают по бестселлерам английского писателя **Филипа Пуллмана** (Philip Pullman). Три фэнтези-романа, посвященных приключениям девочки Лиры, раскупили по миру тиражом, превышающим 10 миллионов экземпляров. Фильм по первой части трилогии – «Золотой компас» – попадет на экраны кинотеатров в ноябре 2007 года. Бюджет картины составляет внушительные 150 миллионов долларов, а главные «взрослые» роли достались обладательнице «Оскара» **Николь Кидман** (Nicole Kidman) и новому Джеймсу Бонду **Дэниелу Крейгу** (Daniel Craig).

Надеемся, Sega создаст что-нибудь в духе эпических игр из цикла ***The Lord of the Rings***, а не безобразную аркаду наподобие тех, что регулярно достаются поклонникам Гарри Поттера.



Акелла


■ – А где здесь «Cafemax»?

В ноябре состоится второй студенческий чемпионат по компьютерным играм среди ВУЗов Москвы. В турнире по игре ***Warcraft III*** (5x5) могут принять участие команды ВУЗов столицы России (в каждой по 5 студентов). Регистрация сборных проводится до 9 ноября в четырех московских интернет-центрах «Cafemax». Открытие турнира и жеребьевка пройдет 11 ноября в интернет-центре «Cafemax на Пятницкой». В течение двух недель будут проходить отборочные игры, а 2 декабря – апофеоз соревнования – финал. Немаловажная деталь: призовой фонд турнира составляет 3000 долларов. Подробности ищи на **cup.cafemax.ru**.


■ «Матрица» победила Shiny.

Издательство **Atari**, переживающее далеко не лучшие времена, продало студию **Shiny Entertainment**, известную по аркадной серии ***Earthworm Jim*** и двум экшенам про «Матрицу». Покупателем выступила **Foundation 9**, компания, объединившая семь фирм-разработчиков для совместного ведения бизнеса. Сделка принесла Atari порядка 20-ти миллионов долларов, и ее руководство уверено: этой суммы хватит, чтобы вывести издательство из кризиса. Новый владелец Shiny объединил ее сотрудников с ребятами из студии **The Collective**, и теперь они вместе трудятся над некой игрой по мотивам голливудского фильма.

ХОДЯТ СЛУХИ

ФИШЕР ВЫБРАЛ XBOX 360?

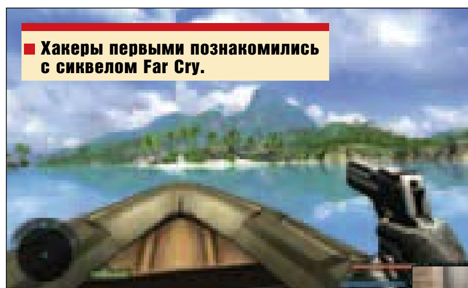

■ На этот раз Microsoft зашла слишком далеко...


■ Фишер променял нас на консольщиков.

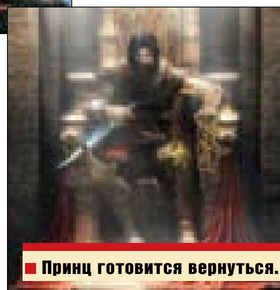
В конце сентября в Барселоне состоялось мероприятие под названием **X06** – важная конференция, где компания **Microsoft** отчиталась о текущем состоянии дел (успехи, успехи, успехи) и поделилась планами на будущее. И, надо заметить, планы эти вызывают опасения. Microsoft активно продвигает приставку **Xbox 360** и стремится заполучить для консоли нового поколения как можно больше эксклюзивов. В частности, на X06 стало известно, что следующая часть популярной экшен-серии ***Splinter Cell***, которая находится в разработке параллельно с ***Splinter Cell: Double Agent*** выйдет только на Xbox 360. Компания **Ubisoft**, публикующая игры о Сэме Фишере, официально подтвердила тревожную информацию. Единственное, что успокаивает – когда речь идет о сериях масштаба Splinter Cell, эксклюзивы попросту нелепы. Поэтому, вероятно, Splinter Cell 5 будет доступен только на Xbox 360 в течение короткого отрезка времени, а затем появится и в версии для PC. Вспомни, шутеры ***Gears of War*** и ***Unreal Tournament 2007*** сначала тоже были представлены как эксклюзивы для консоли Microsoft, но вскоре стало ясно: пусть и с опозданием, они доберутся до нашей с тобой любимой платформы. Кстати, на X06 также объявили, что шутер ***BioShock*** выйдет весной 2007 года – на Xbox 360 и **Windows Vista**.


■ BioShock выйдет весной.

UBISOFT УПУСТИЛА ДЕМКУ FAR CRY 2


■ Хакеры первыми познакомились с сиквелом Far Cry.

В издательстве **Ubisoft** настолько боятся утечки информации, что руководителям добавляют в контракты рабский пункт: «Если уйдешь от нас, в течение года не имеешь права работать в игровой индустрии». Беда пришла, откуда не ждали. Неизвестные хакеры пробились на корпоративный FTP-сервер издательства и утянули с него двухгигабайтный файл, содержавший сверхсекретные сведения о планах Ubisoft. Более того, в руки злоумышленников попала техническая демоверсия еще не анонсированного шутера ***Far Cry 2***! Файл был выложен на всеобщее обозрение в интернете, но вскоре удален по требованию Ubisoft. Тем не менее, теперь нам достоверно известно: компания разрабатывает уже упомянутый выше Far Cry 2, четвертую часть ***Prince of Persia***, а также экшен ***Splinter Cell 5*** с подзаголовком ***Conviction***.

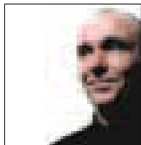

■ Принц готовится вернуться.

– *Мы крайне опечалены тем, что конфиденциальная информация Ubisoft просочилась в интернет*, – сказано в официальном обращении компании. – *Подобное только вредит разработке игр.*

Вероятно, вскоре в ларьках, торгующих «пиратками», появится Far Cry 2. Не покупай.



ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Питер Молине, *гейм-дизайнер и директор* ***Lionhead Studios***

«Когда мы начали разработку ***Fable 2***, я сказал: «Так, в этой игре не будет никаких сюжетных роликов». Все закричали: «Это смешно! Как ты собираешься без них рассказать историю?» А я ответил: «То, что будет делать игрок в Fable 2, и станет сюжетом. Нужно всего лишь дать пищу для воображения. Пусть игрок услышит обрывок важного разговора и сам заинтересуется: «А что произойдет дальше?»



Шиллинг сменил профессию.

Открылась новая студия-разработчик, получившая любопытное название **Green Monster Games**. Ее основателями стали бейсболист, автор комиксов и писатель. Первый – **Курт Шиллинг** (Curt Schilling) – прославился в команде Boston Red Sox, второй – **Тодд МакФарлэйн** (Todd McFarlane) – создал комикс Spawn, а третий – **Эр Эй Сальваторе** (R.A. Salvatore) – опубликовал несколько фэнтези-романов. Опыта работы в игровой индустрии у них нет. Зато есть желание трудиться и движок **GameBryo** для дебютного проекта. Уже неплохо…

175 миллионов долларов заплатила MTV Networks за разработчика музыкальных игр Harmonix

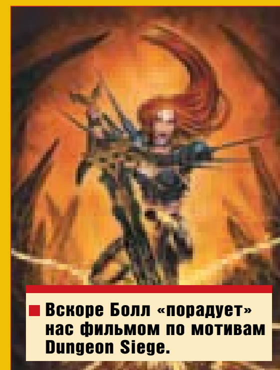
УВЕ БОЛЛ ИЗБИЛ КРИТИКОВ



BloodRayne: так Болл поступает с теми, кто его не уважает.



Болл сорвал зло на критиках.



Вскоре Болл «порадует» нас фильмом по мотивам Dungeon Siege.

Как мы и обещали, рассказываем о результатах боксерских матчей между журналистами и немецким горе-режиссером **Уве Боллом** (Uwe Boll). Человек, ответственный за ужасные киноверсии игровых серий ***House of the Dead***, ***Alone in the Dark*** и ***BloodRayne***, в начале лета бросил вызов критикам, опубликовавшим негативные рецензии на его фильмы. Болл заявил, что устал от нападок и желает надрать задницы критиканам.

Для мероприятия, названного **Raging Boll**, были отобраны пятеро мальчиков для битья – в основном, сотрудники интернет-порталов. Сначала в Испании Уве легко побил веб-мастера сайта **Cine Cutre**, а затем, в конце сентября, расправился с еще четырьмя журналистами в Ванкувере. На шоу присутствовали больше 600 человек, и, скажем честно, болели они не за режиссера.

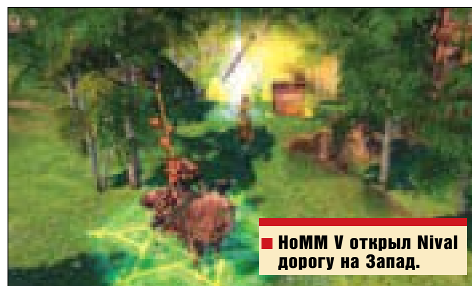
Матчи напоминали выступления клоунов. Болл в свое время профессионально занимался боксом, а вот его противники – нет. Поэтому несчастные критики бегали по рингу, как кролики от удава, изредка пытаясь съездить Уве по физиономии. Некоторым это удалось, однако, так или иначе, все пять матчей закончились победой Болла.

– Уве – придурок, – заявил после боя критик с сайта **Ain't It Cool News**. – Он обещал, будем драться понарошку, а вместо этого настучал мне по голове…

NIVAL НАНЯЛ СУПЕРПРОФИ



За серию FIFA нужно благодарить Эллиса.



HoMM V открыл Nival дорогу на Запад.

Гордость российского геймдева **Nival Interactive** продолжает усиливать свою команду. После покупки компании американским холдингом **Ener1 Group**, ее исполнительным директором стал хорошо известный в игровой индустрии **Кевин Бахус** (Kevin Bachus). Теперь же у Nival появился новый руководитель студий – англичанин **Джосс Эллис** (Joss Ellis). Он переедет в Москву в головной офис компании, и поможет отечественным разработчикам понять, чего от них ждут на Западе и как лучше и выгоднее выйти на рынок консолей нового поколения. Эллис также будет координировать работу российского и американского подразделений Nival.

Джосс Эллис уже дольше двадцати лет трудится в игровой индустрии. Он был первым европейцем, которого наняло американское издательство **Electronic Arts**. Рождение ныне сверхпопулярной футбольной серии ***FIFA*** – именно его заслуга. Помимо ЕА Эллис также работал на ключевых должностях в компаниях **Argonaut Games** и **Virgin Interactive Entertainment**. Так что, похоже, разработчик ***«Ночного дозора»*** и ***Heroes of Might and Magic V*** не ошибся с выбором руководителя студий.


EA выиграло битву с Digital Illusions.

Издательство **Electronic Arts** подчинило своей власти шведскую компанию **Digital Illusions CE**. О своем намерении купить разработчика игр серии ***Battlefield*** «электроники» заявили еще в 2004 году. Тогда большинство акционеров Digital Illusions высказались против слияния. Однако Electronic Arts не стало отказываться от затеи и принялось потихоньку выкупать акции. К марту 2005-го в руках «электроников» уже находился контрольный пакет Digital Illusions. В октябре нынешнего года издательство завладело 100 процентами акций шведской компании и объявило о ее полном поглощении.


Подарок на 40-летие Star Trek.

Компания **Bethesda Softworks** наконец-то объявила точную дату релиза эпической стратегии ***Star Trek: Legacy***, самой масштабной игры по мотивам популярных телесериалов. Всем фанатом «Звездного пути» следует обвести красным маркером 7 ноября в календаре. Выход Star Trek: Legacy приурочен к сорокалетнему юбилею знаменитой космосаги. По такому поводу свои голоса для игры предоставили все пять актеров, исполнявшие роли капитанов в разных сериалах Star Trek. Сюжет стратегии сочинила писательница **Дороти Фонтана** (Dorothy Fontana), сценарист многих эпизодов «Звездного пути».

HALO НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР


Никто не догадывался о Halo Wars.

На протяжении трех лет любительская студия **Slipstream Productions** трудилась над модификацией к популярному шутеру ***Halo***. Отличительной чертой ***HaloGen*** (так назывался мод) был жанр – стратегия в реальном времени. Тысячи поклонников Мастера Чифа пристально следили за разработкой, чтобы в один прекрасный день обнаружить: сайт HaloGen закрыт. В пояснительном письме Slipstream Productions рассказала, что к ней обратились юристы компаний **Microsoft** и **Bungie** и обвинили студию в нарушении авторских прав. Не желая быть втянутыми в судебные дрязги, фанаты побурчали для приличия, но предпочли закрыть проект.

Обычно издатели и разработчики не преследуют создателей модов. Однако в данном случае реакция Microsoft вполне понятна – спустя пару недель после ликвидации Halogen, компания с большой помпой анонсировала стратегию ***Halo Wars***. Созданием этой RTS занята бесконечно уважаемая студия **Ensemble**, на чьем счету серия ***Age of Empires*** и ***Age of Mythology***.

Halo Wars расскажет о начале противостояния между людьми и расой ковенантов. Ensemble обещает много знакомой по Halo техники, быстрый, яркий геймплей и намекает на возможность поиграть за врагов человечества. К сожалению, есть одно «но» – пока Halo Wars преподносится как эксклюзивный проект для консоли **Xbox 360**.


Halo Wars доверили создателям Age of Mythology.

ГОРЯЧАЯ НОВОСТЬ

КОТИКУ НЕ ХВАТАЕТ АЗАРТА


Жаль, что в казино не предлагают партию в Call of Duty 2.

Спроси о том, какие игры предпочитают в Монте-Карло, Лас-Вегасе и на Карибах, и вместо перечисления любимых шутеров и стратегий ты услышишь: «Рулетка и покер». Руководство мировых издательств уже давно задумывается о внедрении системы ставок в электронные игры. Так, исполнительный директор **Activision** недавно публично высказался на тему: «Как было бы здорово, если бы нам дозволили то, что разрешено казино». **Роберт Котик** (Robert Kotick) мечтает внедрить элементы азартных игр в электронные: принимать денежные ставки и устраивать тотализаторы. Например, проводится турнир по ***Call of Duty 2***. Все участники заплатили за право выступить в соревнованиях, зрители ставят на результаты поединков и победителей, шум-гам, бесплатное шампанское – в общем, все как в настоящих казино. По мнению Котика, подобное многократно увеличило бы прибыль издателей. Жаль только, американское законодательство запрещает онлайновые азартные игры. Полиция даже арестовала нескольких владельцев иностранных интернет-казино во время их визитов в США. Впрочем, проходят годы – меняются законы...


Котик размечтался об азартных играх.

ЖАНР КВЕСТ

Barrow Hill

Curse of the Ancient Circle

Проклятие древнего кургана



Забытые кельтские мифы ожили в глухих лесах английской провинции. Под древним могильником, который местные жители издавна называли **Barrow Hill**, пробудилось зловещее и темное нечто. Веками мрачные легенды графства Корнуолл ждали своего часа. Тени из смутного прошлого вернулись к жизни — возрожденные, полные злой силы и терзаемые голодом... Неведомый ужас стал расползаться по лесам и пустошам, стоило лишь солнцу, освещающему унылый ландшафт, опуститься за горизонт. Перед вами в быстро сгущающихся сумерках лежит пустынная дорога, ведущая к старому кургану. Вслед за знаменитым ученым, вам предстоит узнать, что **Barrow Hill** — не просто рукотворный холм, украшенный живописными каменными глыбами. Постепенно к вам придет понимание того, что не всех могил должны были касаться лопаты археологов.

Но придет слишком поздно...



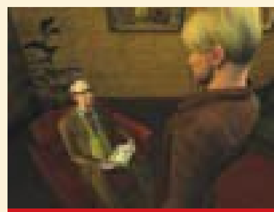


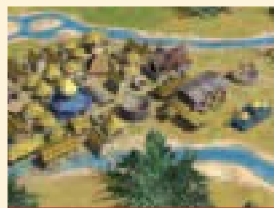


Особенности

- Роскошное и увлекательное, вызывающее восторг и страх приключение с видом от первого лица
- Пугающе реалистичные звуковые эффекты: стрекотание сверчков, шорох ветвей, хлопанье крыльев птиц
- Логичные, органично вплетенные в сюжет головоломки
- Древние руины Barrow Hill воссозданы по фотоснимкам реальных кельтских памятников юго-западной Британии
- Все звуки и шумы записаны разработчиками в лесах и долинах графства Корнуолл

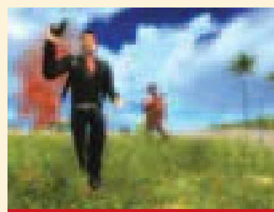



Broken Sword: The Angel of Death


Civilization IV


Company of Heroes


FIFA 07


Just Cause


LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / СЕНТЯБРЬ 2006 ГОДА

10–16 сентября

Название игры	Издатель
01. LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	**LucasArts**
02. The Sims 2: Glamour Life Stuff	**Electronic Arts**
03. Company of Heroes (DVD-ROM)	**THQ**
04. World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
05. The Sims 2	**Electronic Arts**
06. Company of Heroes: Collector's Edition	**THQ**
07. Company of Heroes (CD-ROM)	**THQ**
08. Warcraft III Battle Chest	**Blizzard Entertainment**
09. Cars: Radiator Springs Adventures	**THQ**
10. SimCity 4 Deluxe	**Electronic Arts**

17–23 сентября

Название игры	Издатель
01. The Sims 2: Glamour Life Stuff	**Electronic Arts**
02. Company of Heroes (DVD-ROM)	**THQ**
03. World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
04. LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	**LucasArts**
05. The Sims 2	**Electronic Arts**
06. Company of Heroes (CD-ROM)	**THQ**
07. Cars: Radiator Springs Adventures	**THQ**
08. Warcraft III Battle Chest	**Blizzard Entertainment**
09. Civilization IV	**2K Games**
10. Age of Empires III	**Microsoft**

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ / СЕНТЯБРЬ 2006 ГОДА

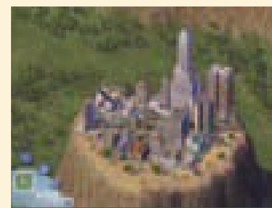
17–23 сентября

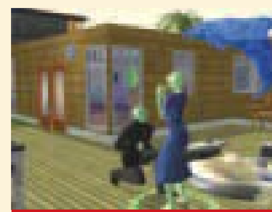
Название игры	Издатель
01. Broken Sword: The Angel of Death	**THQ**
02. The Sims 2	**Electronic Arts**
03. Just Cause	**Eidos Interactive**
04. LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	**LucasArts**
05. Tiger Woods PGA Tour 07	**Electronic Arts**
06. World of Warcraft	**Vivendi Games**
07. Football Manager 2006	**SEGA**
08. The Sims 2: Open for Business	**Electronic Arts**
09. The Elder Scrolls IV: Oblivion	**Take Two**
10. LMA Manager 2007	**Codemasters**

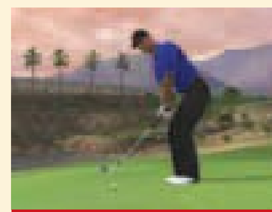
24–30 сентября

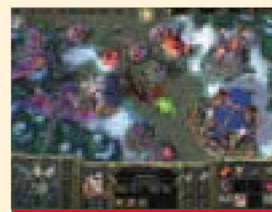
Название игры	Издатель
01. Company of Heroes	**THQ**
02. FIFA 07	**Electronic Arts**
03. World of Warcraft	**Vivendi Games**
04. Tiger Woods PGA Tour 07	**Electronic Arts**
05. Just Cause	**Eidos Interactive**
06. The Sims 2	**Electronic Arts**
07. LMA Manager 2007	**Codemasters**
08. The Sims 2: Open for Business	**Electronic Arts**
09. Broken Sword: The Angel of Death	**THQ**
10. Football Manager 2006	**SEGA**

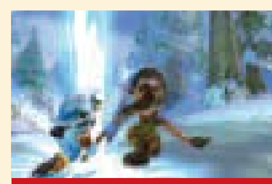

LMA Manager 2007


Sim City 4 Deluxe


The Sims 2: Glamour Life Stuff


Tiger Woods PGA Tour 07


Warcraft III Battle Chest


World of Warcraft

Боже, храни королеву! И всю Великобританию в придачу. Подумать только: в XXI веке квест занимает 1-ое место в рейтинге продаж! Именно это удалось сделать ***Broken Sword: The Angel of Death***, четвертой серии «Жизни и удивительных приключений Джорджа Стоббарта». Впрочем, фэнам адвенчур не стоит хлопать пробками шампанского и кричать: «Квест снова вошел в моду». Во-первых, The Angel of Death разработан английской студией, а британский народ всегда тепло принимает игры «от отечественных производителей». Во-вторых, за 10 лет существования серия Broken Sword обзавелась внушительной армией поклонников, и она и вознесла этот квест на вершину чарта. Как только поклонники жанра купили себе по экземплярчику The Angel of Death, игра переместилась на 9-ое место – широкую публику она не заинтересовала. А вот стратегию ***Company of Heroes***, похоже, ждет долгая и счастливая жизнь. Блестящая игра от **Relic Entertainment** пользуется огромным спросом по обе стороны Атлантики. В Америке «Героическая компашка» не возглавила рейтинг продаж только потому, что геймеры растерялись, какую версию брать: на DVD, на CD или лучше сразу коллекционное издание? Неразберихой тут же воспользовались фэны ***The Sims 2***, и совершенно бесполезное для нормального игрока дополнение ***Glamour Life Stuff*** снова заняло 1-ую позицию.

За чартами присматривал
Иван "Nemezido" Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Ноябрь 2006–январь 2007 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
Age of Conan	MMORPG	Январь 2007
Age of Empires III: The WarChiefs	Strategy	Осень 2006
Anno 1701	Strategy	Ноябрь 2006
Armed Assault	Shooter	IV квартал 2006
Backyard Basketball 2007	Simulation	14 ноября 2006
Bionicle Heroes	Action	07 ноября 2006
Boxing Manager	Simulation	Ноябрь 2006
Catz	Simulation	14 ноября 2006
CellFactor: Revolution	Shooter	Декабрь 2006
Charlotte's Web	Adventure	Ноябрь 2006
Crysis	Shooter	IV квартал 2006
Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur	MMORPG	IV квартал 2006
Dark Messiah of Might & Magic	Action	IV квартал 2006
Dead Reefs	Adventure	08 ноября 2006
Desperados 2: Conspiracy	Action	IV квартал 2006
Desperate Housewives: The Game	Simulation	03 ноября 2006
Dogz	Simulation	14 ноября 2006
Eragon	Adventure	Декабрь 2006
EverQuest II: Echoes of Faydwer	MMORPG	14 ноября 2006
F.E.A.R. Extraction Point	Shooter	IV квартал 2006
Flight Simulator X	Simulation	IV квартал 2006
Galactic Civilizations II: Dark Avatar	Strategy	Осень 2006
Genesis Rising: The Universal Crusade	Strategy	Ноябрь 2006
Gods & Heroes: Rome Rising	MMORPG	Ноябрь 2006
Guild Wars: Nightfall	MMORPG	27 октября 2006
Horsez	Simulation	Ноябрь 2006
Infernal	Action	IV квартал 2006
Jade Empire: Special Edition	RPG	Январь 2007
Legend of the Dragon	Action	Ноябрь 2006
Left Behind: Eternal Forces	Action	07 ноября 2006
Loki	Action	IV квартал 2006
Marvel Ultimate Alliance	Action/RPG	Осень 2006
Medieval II: Total War	Strategy	14 ноября 2006
Nancy Drew: Creature of Kapu Cave	Adventure	IV квартал 2006
Need for Speed Carbon	Racing	Ноябрь 2006
Neverwinter Nights 2	RPG	IV квартал 2006
Pac-Man World Rally	Racing	IV квартал 2006
Phantasy Star Universe	RPG	06 ноября 2006
Pro Evolution Soccer 6	Simulation	IV квартал 2006
Rayman Raving Rabbids	Action	IV квартал 2006
Resident Evil 4	Action	IV квартал 2006
Runaway 2: The Dream of the Turtle	Adventure	Ноябрь 2006
Sam & Max — Season 1 Episode #2	Adventure	Декабрь 2006
Sam & Max — Season 1 Episode #3	Adventure	Январь 2007
Scarface: The World is Yours	Action	Осень 2006
Shadowrun	Shooter	Январь 2007
Seven Kingdoms: Conquest	Strategy	IV квартал 2006
Sid Meier's Railroads!	Simulation	IV квартал 2006
Snoopy vs. the Red Baron	Action	Осень 2006
Sonic Riders	Racing/Action	Декабрь 2006
SpellForce 2 — Dragon Storm	Strategy	IV квартал 2006
Star Trek: Legacy	Strategy	07 ноября 2006
Star Wars Empire at War: Forces of Corruption	Strategy	Осень 2006
Test Drive Unlimited	Racing	IV квартал 2006
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II – The Rise of the Witch-king	Strategy	28 ноября 2006
The Sims 2: Pets	Simulation	IV квартал 2006
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Shooter	Ноябрь 2006
Tortuga — Two Treasures	Action	Январь 2007
Vanguard: Saga of Heroes	MMORPG	Январь 2007
Video Game Tycoon	Strategy	IV квартал 2006
Warhammer: Mark of Chaos	Strategy	07 ноября 2006
World of Warcraft: The Burning Crusade	MMORPG	15 ноября 2006
Zoo Tycoon 2: Marine Mania	Simulation	27 октября 2006

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
Captain Blood (Одиссея капитана Блада)	Акелла	1С	Action/RPG	I квартал 2007
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	Ноябрь 2006
Ex Machina: Меридиан 113	Таргем	Бука	Action	Ноябрь 2006
Gluk'Oza: Зубастая ферма	GFI UA	GFI/Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2006
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	Декабрь 2006
Heroes of Annihilated Empires	GSC Game World	GSC World Publishing	Strategy	Осень 2006
Heroes of Might & Magic V: Владыки Севера	Nival Interactive	Nival Interactive	Strategy	Ноябрь 2006
Maelstrom	KDV Games	1С	Strategy	IV квартал 2006
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Акелла	1С	Simulation	Ноябрь 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	I квартал 2007
Swashbucklers: Blue vs. Grey	Акелла	1С	Action	Декабрь 2006
Warfare	MiST Land South	GFI	Strategy	IV квартал 2006
You Are Empty	Digital Spray Studios	1С	Shooter	IV квартал 2006
Агрессия	Леста	Бука	Strategy	I квартал 2007
Адреналин 2: Час пик	Gaijin Entertainment	1С	Racing	IV квартал 2006
Анабиоз: Сон разума	Action Forms	1С	Shooter	IV квартал 2006
Братва и Кольцо	Gaijin Entertainment	1С	Action	IV квартал 2006
Великие битвы: Битва за Курск	N-Game Studios	Акелла	Strategy	Декабрь 2006
Войны древности: Спарта	World Forge	Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2006
Волкодав: месть Серого Пса	Primal Software	Акелла	RPG	Декабрь 2006
Вторая Мировая	1С	1С	Strategy	IV квартал 2006
Дневной Дозор	Таргем	ND Games	Strategy	IV квартал 2006
Империя превыше всего	IceHill	Акелла	Strategy	I квартал 2007
Инстинкт	Newtonic Studio	ND Games	Shooter	Ноябрь 2006
Магия крови: Время теней	SkyFallen Entertainment	1С	Action/RPG	IV квартал 2006
Метро-2: Смерть вождя	Орион	Бука	Shooter	Осень 2006
Меченосец	TM Studios	Акелла	Action	IV квартал 2006
Обитаемый остров: Землянин	Step Creative Group	Акелла	Adventure	I квартал 2007
Обитаемый Остров: Чужой Среди Чужих	Orion	Акелла	Action	IV квартал 2006
Ониблэйд	Gaijin Entertainment	1С	Action	Ноябрь2006
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Акелла	Adventure	I квартал 2007
Офицеры	GFI UA	GFI	Strategy	IV квартал 2006
Параграф 78	Gaijin Entertainment	1С	Action	IV квартал 2006
Приключения барона Мюнхгаузена	Trickster Games	Акелла	Adventure	IV квартал 2006
Проект, ранее называвшийся Jagged Alliance 3D	MiST Land South	GFI	Strategy	IV квартал 2006
Санитары подземелий	1С	1С	RPG	IV квартал 2006
Стальные монстры: Союзники	Леста	Бука	Strategy	Ноябрь 2006
Трудно быть богом	Burut	Акелла	RPG	I квартал 2007
Хроники Тарра: Призраки звезд	Quazar Studio	Акелла	Simulation	Ноябрь 2006

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!





НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ

В этом номере мы сделали ставку прежде всего на громкие рецензии. Потому анонсов получилось немного. Но те игры, о которых мы все-таки решили написать, по меньшей мере метят в хиты. Взять хотя бы заявленный совсем недавно *Assassin's Creed*. Уже сейчас ролики из игры впечатляют настолько, что хочется тотчас позабыть обо всех персидских принцах и хитманах вместе взятых. Главный герой Assassin's Creed, убийца Альтаир, с легкостью укладывает на лопатки закованных в латы рыцарей, а затем отточенным движением отправляет их к праотцам. Кроме того, он необычайно ловко скачет по крышам и взбирается на отвесные стены.

Что получится у разработчиков в итоге, мы предположить не беремся. И лишь верим в счастливый исход.

«Братва и Кольцо» - игра совсем другого уровня, нежели творение Ubisoft, что, впрочем, не умаляет ее достоинств. Столь комичного экшена мы, признаться, не видали уже давно. Только представь, вместо «Братства Кольца» по волшебному миру Средиземья разгуливает разношерстная компания самой невероятной наружности. Старина Гендальф, то есть Пендальф, нацепил милицейские погоны прямо поверх дорожного плаща, Гимли превратился в потомственного горца Гиви. Волосатые руки, нос крючком - все как полагается. В общем, скучать тебе не придется, особенно если учесть тот факт, что за игру отвечает лично **ст. о/у Goblin**.

В довершение хочется упомянуть о *Bioshock*. Мы уже писали об этом проекте в одном из предыдущих номеров, но решили к нему вернуться. Ведь столь масштабного шутера с элементами RPG не было очень и очень давно.

GOTHIC 3





ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК
Piranha Bytes
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.gothic3.com
ДАТА ВЫХОДА
13 октября 2006 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в №7 (31)



ХОРОШО: В основе ***Gothic 3*** лежит совершенно новый графический движок: с такой картинкой не грех и с ***Oblivion IV*** потягаться. К тому же в игру встроен мощный AI, благодаря которому все обитатели виртуального мира ведут себя очень естественно.



ПЛОХО: В минимальных системных требованиях Gothic 3 значится процессор с частотой 2GHz и целый гигабайт оперативной памяти, а для оптимальной производительности понадобятся все полтора. Даже по современным меркам аппетиты у игры ого-го!



ЗАВОЕВАТЕЛИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

ЦЕЗАРЬ™ IV

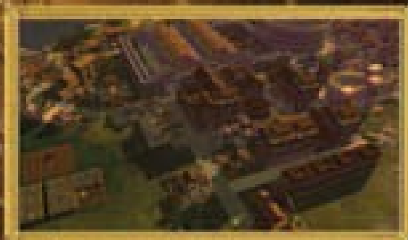
ПОСТРОЙТЕ ИМПЕРИЮ СВОЕЙ МЕЧТЫ



Планируйте с умом! В вашем распоряжении более сотни различных зданий: торговых, развлекательных, жилых, производственных...



Античная демократия. В ваших руках огромная власть, но никогда не вредно узнать мнение народа.



Внешняя торговля — путь к процветанию. Налаживая сообщение с соседями вы улучшаете экономику своего города.

ОКТЯБРЬ 2006

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

PC DVD ROM



SIERRA

Нас частенько просят больше писать о потенциальных хитах. Оно и понятно – они всегда на слуху. Мы бы и рады, да только объем журнала не позволяет публиковать несколько материалов, посвященных одному и тому же проекту, сразу. Эта рубрика заглушит твой информационный голод: здесь тебя ждут свежие подробности о самых ожидаемых играх.

В ожидании ХИТА

RED OCEAN

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ДАТА ВЫХОДА: Февраль 2007 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.collision-studios.com



Во время очередного погружения в океанские глубины Джек Хард обнаружил комплекс странных сооружений, на поверку оказавшийся подводной исследовательской станцией. Лаборатория, построенная советскими спецслужбами в эпоху «холодной войны», не на шутку заинтересовала ныряльщика, но любопытство вышло парню боком. След русских ученых давно простыл, зато уютное гнездышко под толщей воды свили террористы. Джека, естественно, пленили. Предыстория *Red Ocean* на этом заканчивается и начинается игра. Главный герой должен спасти свою шкуру, попутно разобравшись, что происходит на станции. Разработчики прозрачно намекают, что мистеру Харду предстоит столкнуться с более серьезным врагом, чем террористы-подводники. А чем, собственно, Red Ocean отличается от других шутеров? Как несложно догадаться, в центре внимания окажется вода, которой отводится важная роль в геймплее. В жидком состоянии она послужит опытному дайверу надежным укрытием и даже оружием: супостатов можно топить. На льду Джек и его противники будут здорово скользить, а паром – обжигаться. Преобразят ли трюки с H_2O привычный облик виртуального боевика, узнаем в феврале 2007-го.

HEROES V: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА

ЖАНР ИГРЫ: Turn-Based Strategy
ДАТА ВЫХОДА: Ноябрь 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.nival.com/homm5_ru



Издательство Ubisoft и компания Nival Interactive не сомневались в успехе пятой серии *«Героев»*, а потому разработку дополнения начали задолго до релиза оригинального проекта. О трудностях, сопутствовавших рождению адд-она, читай в рубрике «Дневники разработчиков». Здесь же мы поведаем тебе об особенностях новой магии и сюжетных перипетиях.
Создатели не ограничились добавлением новых карт и юнитов: они придумали новую расу – гномов – и снабдили ее «эксклюзивной» волшбой. Гномы специализируются на рунической магии, для которой важна не мана, а ресурсы. Каждое заклинание отнимает энное количество единиц древесины, серы или другого «материального блага». Эти спеллы не столько наносят урон врагу, сколько защищают и усиливают гномьи войска. Интересно, что гномам доступна и традиционная магия.
Новая раса поставляется в комплекте со снежными территориями и дополнительными нейтральными существами (мумии, мантикоры, элементали и др.)
Сюжет повествует о гражданских волнениях. Не успела Изабель разделаться с демонами, как в Асхане начался мятеж, а с Севера поползли слухи о полчищах гномов, впервые за многие столетия покинувших свой край. Как связаны эти события, узнаем уже в ноябре.

SPACEFORCE 2

ЖАНР ИГРЫ: Space Simulation
ДАТА ВЫХОДА: 2007 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.spaceforce2.com



На романтичной *Darkstar One* и третьем эпизоде *X* космические эпопеи не закончатся. В следующем году компания Provox Multimedia обещает открыть всем искателям приключений новые межзвездные просторы.
SpaceForce 2, космический симулятор с элементами RPG, не сулит радикальных новаций, однако две его особенности заставляют смотреть в будущее с оптимизмом.
Проект, прежде всего, примечателен сногсшибательной графикой, на фоне которой сверкающий космос *X3: Reunion* кажется блеклым и невзрачным. Разработчики используют собственный движок, поддерживающий пиксельные шейдеры третьего уровня и другие продвинутые технологии. Нам все эти прелести сулят едва ли не фотореалистичную картинку. Теперь добавь к сказанному насыщенные боевые действия. В игровой вселенной бушует глобальная война. Она хоть и не исключает свободных путешествий, торговли и прочих «развлечений» в духе *Elite*, однако занимает больше времени, чем баталии в той же трилогии X. Свой корабль ты можешь оснастить самым разным оружием и оборудованием, а если звездолет все-таки надоест – легко купишь новый. На выбор представлены четырнадцать боевых машин, так что скучать не придется.



ЖАНР ИГРЫ
Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.assassinscreed.com
ДАТА ВЫХОДА
2007 год

Текст: Иван "Nemezido" Гусев

ASSASSIN'S CREED

ТЕМНАЯ СТОРОНА АЛЬТАИРА

Сегодня в игровой индустрии чрезвычайно популярно словосочетание «новое поколение». Чаще всего под ним подразумевают консоли: Xbox 360 или PlayStation 3. Реже подобного эпитета удостаиваются мощные графические движки. Например, Unreal Engine третьей версии.

А вот в Ubisoft Montreal трудятся над геймплеем нового поколения. И в качестве примера разработчики приводят новенький экшен *Assassin's Creed*, который называют не иначе как «стильным, оригинальным, разнообразным и чертовски достоверным».

УБИЙЦЫ КРЕСТОНОСЦЕВ

Действие *Assassin's Creed* происходит в 1191 году от рождества Христова во времена Третьего крестового похода. Если с историей у тебя нелады, напомню, что поход начался после того, как египетский султан Саладин завоевал Иерусалим, который вот уже 100 лет принадлежал европейцам. Поход возглавили германский император Фридрих I Барбаросса и английский король Ричард Львиное Сердце.

Война между христианами и «неверными» унесла жизни тысяч обитателей Палестины. И тогда в дело вмешалась религиозная секта мусульман-шиитов – хашашинов (название в переводе с арабского означает «опьяненные гашишем»). Хашашины, также известные на Западе как ассассины, отчаянно сопротивлялись завоевателям, наводнившим их родную страну.

Альтаир, герой Assassin's Creed, – лучший убийца среди хашашинов. Он желает лишь одного – остановить войну. Чтобы добиться своей цели, ему нужно разделаться с лидерами обеих враждующих сторон.

ГОРОДСКОЙ МИКС

Assassin's Creed – далеко не первое творение Ubisoft Montreal. Студия известна прежде всего по экшен-сериям *Prince of Persia* и *Splinter Cell*. Поэтому нет ничего удивительного, что Assassin's Creed позаимствовала некоторые игровые элементы у предшественниц. От Prince of Persia ей досталась необычайно зрелищная боевая система, от Splinter Cell – строго выверенная stealth-составляющая. Не остались незамеченными и такие хиты, как *The Elder Scrolls IV: Oblivion* и *Grand Theft Auto*. Они «подарили» Assassin's Creed свободу перемещения в виртуальном мире и нелинейную структуру миссий.

Действие игры охватывает три огромных восточных города: Иерусалим, Акру и Дамаск. Каждый из них – густо населен и полон жизни. Поэтому, чтобы добиться успеха, хашашину придется действовать очень осторожно. Благо он прекрасно обучен.

Первое, на что обращаешь внимание – как правдоподобно движется сквозь толпу Альтаир. Он мягко отстраняет людей, преграждающих ему путь, ужом проскальзывает между спинами, но если медлить нельзя, начинает действовать иначе: толкается и расшвыривает прохожих. Они немедленно реагируют на агрессию: одни кричат и убегают,

Альтаир, герой Assassin's Creed, – лучший убийца среди хашашинов. Он желает одного – остановить войну



Игра создается на роскошном движке Scimitar.



Убить и скрыться – первое правило Assassin's Creed.

другие стоят, разинув рты, а третьи набрасываются на Альтаира с кулаками.

МИССИЯ ВЫПОЛНИМА

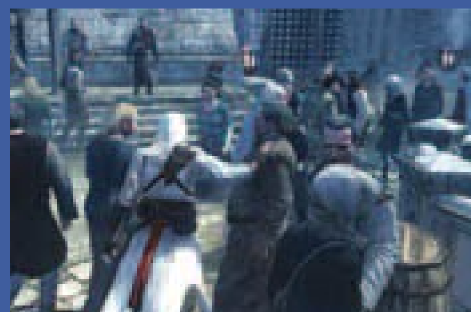
Разработчики никоим образом не собираются ограничивать свободу действий игрока. Выполнить задание можно десятком различных способов, начиная с самых грубых и опасных и заканчивая тщательно спланированными, бесшумными операциями.

Вовсе не обязательно продираться к жертве через толпы телохранителей. Ведь можно прогуляться по крышам! Взбираться на них лучше, когда тебя никто не видит – иначе свидетели тотчас известят стражников. Оказавшись наверху, проворный Альтаир действует, как известный тебе персидский принц: преодолевает препятствия и бегает по стенам.

У хашашина также есть суперумение, прямо как у героя комиксов, – орлиное зрение. Он способен взглядом найти нужного человека в любой толпе (при нажатии на определенную клавишу жертва подсвечивается).

СРЕДНЕВЕКОВЫЙ SCI-FI

Сюжет *Assassin's Creed* не так прост, как кажется. В нем не обошлось без элементов фантастики. Когда Альтаира убивают, на экране появляются помехи и надпись "System Offline". Компетентные источники утверждают, что игрок выступает в роли далекого потомока Альтаира, вспоминающего его историю, которая отпечаталась в генетической памяти. Какие сюрпризы нас ждут в связи с этим – пока неясно. Однако в Ubisoft подтвердили: Assassin's Creed – первая часть амбициозной трилогии, и действие сиквелов развернется в будущем.



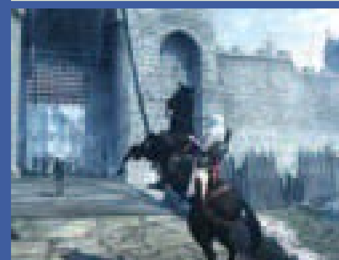
Подобравшись к цели на убойную дистанцию, можно воспользоваться луком. Однако в скоплении людей подстрелить «того самого» весьма непросто. Другой вариант – спрыгнуть с крыши в двух шагах от жертвы и прикончить ее отточенным клинком, прикрепленным к запястью Альтаира. Задача будет выполнена, но возникнет новая загвоздка – как сбежать? Затеряться в толпе?

Уйти по крышам? Перебить всю охрану и рвануть напрямик через площадь? Или же свистом подозвать верного скакуна и растоптать любого, кто рискнет преградить путь? Способов много – решение за тобой. Не зря полуофициальным девизом Assassin's Creed, который, возможно, появится на обложке игры, стала фраза: «Никому не верь. Здесь все разрешено». 

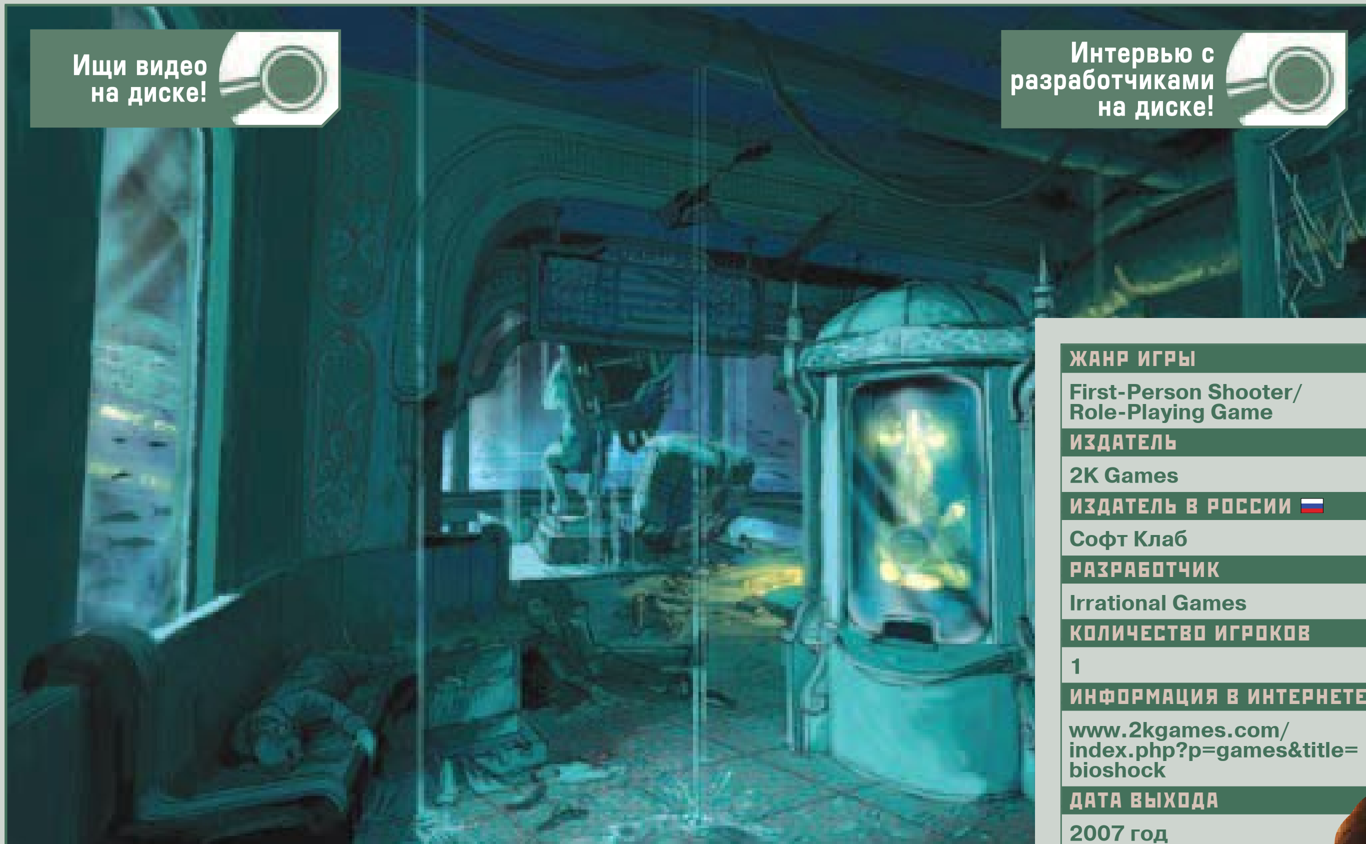


Альтаир убивает одним движением.

ГЕЙМПАД ДЛЯ ГЕРОЯ



В *Assassin's Creed* нас ждет простое и понятное управление. Но, к сожалению, оно изначально заточено под геймпад, так что рекомендуем тебе обзавестись им заранее, дабы потом не ломать пальцы. За движения ног, рук и головы главного героя отвечают отдельные кнопки. Комбинируя их, ты будешь преодолевать преграды разными способами. Например, невысокий забор можно перепрыгнуть с разбегу или, став на руки, выполнить эффектное сальто.



ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter/ Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	2K Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	Irrational Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.2kgames.com/index.php?p=games&title=bioshock
ДАТА ВЫХОДА	2007 год

Текст: Иван "Nemezido" Гусев

BIOSHOCK

ПОДВОДНАЯ БРАТВА

Мы, геймеры, – люди глубоко верующие. Правда, почитаем не Иисуса, Кришну или японскую богиню Аматэрасу, а электронные игры. У нас даже вместо икон – коробки с дисками. В роли «мессий» уже побывали *Doom 3*, *Half-Life 2*, *The Elder Scrolls IV: Oblivion*... Все они обзавелись огромным количеством адептов, однако мы продолжаем ждать «игру мечты». Быть может, ею станет ролевой шутер *BioShock*? Но так ли он хорош, как рассказывают разработчики? Что ж, давай разбираться.

ПОТЕРЯННЫЙ РАЙ

Однажды обитатели подводного города «Восторг» (подробнее о нем – во врезке) научились получать из редкого моллюска органическое вещество «Адам», которое не только моментально залечивало раны и восстанавливало поврежденные органы, но и значительно развивало человека. Причем как физически, так и умственно. Инъекции «Адама» многократно увеличивали силу человека, делали его фантастически ловким, позволяли овладеть такими, казалось бы, невероятными способностями, как телекинез, пирокинез, и наделяли даром предвидения и умением подчинять чужой разум своей воле.

Вскоре обитатели подводной станции уже не мыслили своего существования без «Адама». Их не пугали ни побочные эффекты, ни мутации, лишь хотелось отведать еще и еще этого прекрасного наркотика. Под воздействием «Адама» лучшие умы человечества, уж прости за каламбур, теряли человеческий вид. И случилась война, навсегда уничтожившая Подводный Рай.

НЕУЮТНАЯ ИГРА

Игра начинается со сцены крушения самолета над океаном. Пилот, которым, кстати, ты и будешь верховодить, с трудом доплывает до надводной платформы и находит на ней батискаф. Он забирается внутрь, опускается на приличную глубину и вскоре оказывается в городе-«Наутилусе», некогда известном как «Восторг». За десять лет, прошедших с момента открытия «Адама», здесь многое изменилось. Да что там многое, практически все.



Сначала станция кажется заброшенной. Однако то тут, то там встречаются свежие трупы, а сверху доносится чья-то тяжелая поступь. Затем понимаешь: ты здесь не один.

Одно из главных достоинств BioShock – мрачная обстановка. Да, нас ждет страшная и донельзя «дискомфортная» игра. Однако пугать внезапно выпрыгивающими монстрами и леденящими

С дамой лучше не флиртовать – иначе выхватит стальные крюки, взмоет в воздух и атакует сверху


Бойся девочки с дрелью в руках.

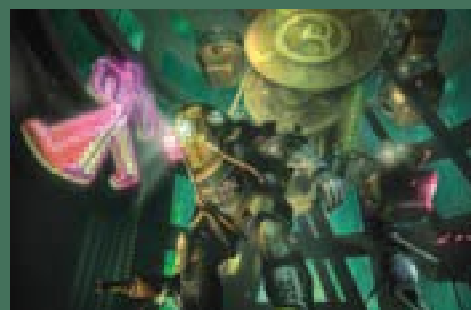

Летающие роботы-охранники доставят много хлопот.

кровь воплями авторы не собираются. Стивен Кинг справедливо утверждал: чудовище за дверью куда страшнее монстра, стоящего перед тобой в полный рост. Знают это и в Irrational Games, а потому пугать нас будут с толком, с расстановкой. «Мы заметили, что люди чертовски боятся безумия, – смеются игроделы. – Так вот, этого «добра» в BioShock хоть отбавляй».

Демо-версия, которую Irrational Games вот уже полгода показывает на всех игровых выставках, мельком познакомила нас с уцелевшими обитателями «Восторга». Первой в поле зрения героя попала маленькая девочка, которую разработчики ласково величают Сестренкой. У нее нездоровый цвет лица, она неестественно двигается, и вообще, кажется, что малышка с пеленок дружит с алкоголем. Окончательное отвращение наступает, когда девочка находит человеческий труп, достает дрель и начинает планомерно его сверлить. Хочется немедленно остановить ее, но не тут-то было. Стоит подойти поближе – и из темноты коридора выплывет огромный мутант в нелепом водолазном костюме. Авторы именуют его Папашей. Создан он для того, чтобы защищать Сестренку.

ЛЕКАРСТВО ОТ ВСЕХ БОЛЕЗНЕЙ

Ученые с комплекса «Восторг», исследовавшие океанические глубины, обнаружили не известного науке моллюска, из которого вскоре научились получать органическое вещество, содержащее стволовые клетки в чистом виде. Поясню значимость этого открытия. Стволовые клетки – это незрелые, резервные клетки, которые хранятся в организме для будущих нужд, так сказать, про запас. В случае необходимости, например, ранения – они всегда готовы заменить «предшественниц» и стать частичками любой ткани или органа.



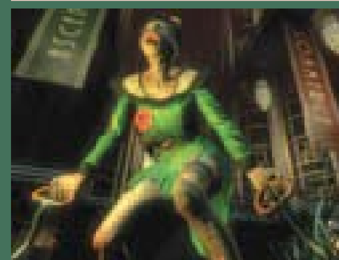
КТО ТАКОЙ СПЛЕСЕНЬ?

Вскоре ты обнаружишь еще одних, чрезвычайно опасных обитателей подводного города – Сплесней. Эти подонки-агрессоры беспрестанно охотятся за «Адамом». Тот, которого показывали в демо-версии, на самом деле оказался сумасшедшей женщиной. С такой дамой лучше не флиртовать – иначе выхватит стальные крюки, взмоет в воздух и атакует сверху.

Побродив по станции, ты обнаружишь множество аудиозаписей, рассказывающих о том, что же здесь произошло. Как оказалось, бесценный моллюск, не-


Чтобы ранить Папашу, надо сначала пробить броню.

РОСКОШЬ И СМЕРТЬ



Подводный небоскреб «Восторг» был создан в стиле ар-деко. Этому направлению в искусстве, популярному в 20-50-х годах XX века, свойственны шик и дорогие материалы (например, мрамор и слоновая кость). Однако после войны за «Адам» на смену роскоши пришло запустение. Во многих коридорах не горит свет, стены дали течь, всюду плесень. А баррикады и скелеты наводят на мысль – здесь произошло что-то ужасное.



По авторам психушка плачет.

БЕГСТВО ПОД ВОДУ



Подводная станция «Восторг» была построена в 1946 году. Ее возвел эмигрант из СССР, искренне веривший в социалистические утопии. В роскошный подводный небоскреб переселились несколько тысяч умнейших представителей человечества. Среди них были ученые, писатели, музыканты – интеллигенты, уставшие от сурового капиталистического мира. Жили «беженцы» в комфорте: их кормил и поил океан, а обогревала собственная электростанция.

когда открытый учеными с «Восторга», был полностью истреблен. А вот зависимость от «Адама» осталась. Теперь только Сестренки, словно живые «пылесосы», могут его добывать. А источниками ценного сырья являются трупы обитателей «Восторга», употреблявших чудо-наркотик.
Сестренки, Папаши и Сплесни практически утратили разум. Однако на верхних этажах подводного небоскреба, где относительно безопасно, живут люди, сохранившие рассудок. Именно на них работают Сестренки и Папаши. Именно на них, пусть даже против своей воли, придется потрудиться и главному герою BioShock.

ПРАВО ВЫБОРА

Режиссер проекта **Кен Ливайн** (Ken Levine) называет BioShock «шутером следующего поколения». Чем же «новый» шутер лучше «старых»? Вероятно, тем, что в нем не действует принцип «беги-стреляй». BioShock вообще крайне не дружелюбен к сторонникам простых решений. Те, кто привык переть напролом, возможно, преуспеют и здесь, но с большим трудом. Те же, кто играет вдумчиво, обретут шутер своей мечты. Дело в том, что главная особенность BioShock – возможность выбора. Да, игра подстраивается под твой стиль. Например, если у тебя полно патронов, новые едва ли отыщешь. Если же магазин почти пуст, вблизи обязательно окажется пара обойм.
В любом случае, палить во все, что движется, вовсе не обязательно. Важнее понять, что происходит и принять оптимальное решение. К примеру, тебе понадобился «Адам» (а это наверняка случится, потому что в BioShock без него никуда). Взять его можно только у Сестренки. Нападать на нее – глупо, ведь в схватку тут же вмешается Папаша, и едва ли ты выйдешь из нее победителем. Куда разумнее нацелить один из пулеметов на Папашу. После ты сможешь безнаказанно ограбить сборщицу «Адама». Другой вариант – прокачать паранормальные способности и заставить Папашу поверить в то, что твой герой – и есть Сестренка. Силач начнет охранять персонажа (например, от Сплесней) и совершенно позабудет об истинной подопечной.
Возможно, прочитав о прокачке ментальных способностей, ты подумал: «А что они делают в серьезном шутере?». Да, в BioShock это возможно. С помощью «Адама» ты будешь развивать персонажа в четырех направлениях: физические данные (сила и скорость), инженерия (взлом защитных систем), умение обращаться с оружием и, наконец, паранормальные способности. Усовершенствовать героя можно в специальных лабораториях. Причем, если

За картинку отвечает Unreal Engine 3, а экзамен по физике будет сдавать прославленный движок Havok



Я бы эту милашку в ресторан не повел.



С помощью аппарата Plasmi-Quik ты будешь улучшать характеристики героя.

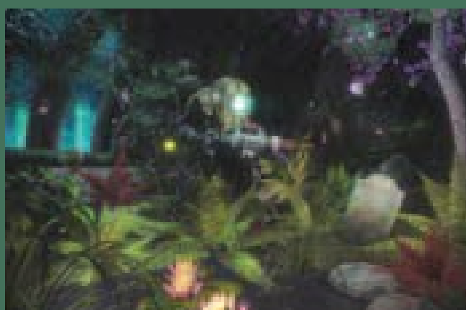

Техника в BioShock зачастую куда опаснее живых противников.



Сплесень атакует Папашу.

ЦЕНТРА ВСЕЛЕННОЙ БОЛЬШЕ НЕТ

Самобытность шутера *BioShock* кроется еще и в том, что в этой игре ты не являешься «центром вселенной». Другие персонажи живут собственной жизнью и не ждут, когда в поле зрения появится главный герой. Это ты вторгаешься в чужой мир, а не они в твой. За симуляцию жизнедеятельности отвечает революционная система поведения AI Ecology. Обитатели подводного города занимаются своими делами до тех пор, пока их не потревожат, а уж после действуют в соответствии со своими представлениями о добре и зле.



в определенный момент поймешь, что развитие героя пошло «кривой» дорожкой, можно заново перераспределить «очки опыта».

КОНСЕРВНЫЙ ШОТГАН

Об арсенале пока известно лишь то, что нас ждут восемь стволов с двумя режимами стрельбы. Та пушка, которую показывали в демке, напоминала дробовик, правда, сделанный из консервных банок. Шотган стрелял стандартными пулями (хороши против живых противников) и бронебойными (эти побереги для роботов и турелей).

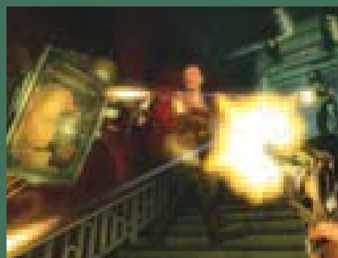
Враги представлены слабо. По словам Кена Ливайна, сегодня в BioShock обитает три разных типа Папаш и десять типов Сплесней. Вероятно, они, а также роботы-охранники и пулеметные турели станут основными противниками в игре. Однако роли боссов наверняка закреплены за более вменяемыми личностями – обитателями верхних этажей. Кстати, враги имеют доступ к тому же арсеналу, что и ты, и никогда не угадаешь, из чего они станут палить.

Я намеренно ничего не рассказывал о технических деталях игры – скриншоты куда красноречивее. Сообщу лишь самое необходимое: за картинку отвечает **Unreal Engine 3**, а экзамен по физике будет сдавать прославленный движок **Havok** (тоже третьей версии). Вопросы есть? Вопросов нет.

Обобщая все вышесказанное: BioShock восхищает и смущает одновременно. По зачину она напоминает печально знаменитый *S.T.A.L.K.E.R.*, который мы ждем уже не первый год да никак не можем дождаться. Замысел разработчиков потрясает своим размахом. Смущает только, что о предыстории событий, показанных в игре, нам пока известно больше, чем непосредственно о геймплее. Надеемся, у Irrational Games все получится. И будет нам «игра мечты». Аминь.



САМАЯ УМНАЯ ИГРА



В ходе разработки тактического шутера *SWAT 4* Irrational Games как следует набралась опыта и теперь создает «самую умную игру». В мире BioShock действует золотое правило: «Не вреди, если не хочешь, чтобы навредили тебе». Окружающие будут относиться к герою так, как он того заслуживает. Поэтому лучше не отстреливать Папаш и Сестренок, а попытаться подружиться с ними. Глядишь, и они отблагодарят тебя за помощь.


«Адам» можно добыть только из трупов.





ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Playlogic Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Play Ten Interactive / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	World Forge
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	new.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=72
ДАТА ВЫХОДА	IV квартал 2006 года

Текст: Илья Зибирев

ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ: СПАРТА

ИСТОРИЯ ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

Читая превью полугодичной давности, ты мог решить, что *«Спарта»* будет достоверной исторической стратегией. Спешу тебя разуверить: это не совсем так. А точнее – совсем не так. «Спарта» – это классическая RTS, основанная на некоторых знаменитых сражениях древности.

Демо-версия предлагает нам познакомиться с тремя миссиями – по одной за каждую из воюющих сторон: персов, египтян и спартанцев. К сожалению, работа над игрой далеко не закончена, поэтому мы пока что простим разработчикам некоторые промахи.

ХОЗЯЙСТВЕННОСТЬ

Итак, *«Спарта»* выполнена в духе любимых стратегий от Ensemble. На месте и традиционное строительство города (который потом можно будет превратить в хорошо защищенную крепость), и добыча ресурсов, и прочие столь привычные для нас радости.

Строительная часть вполне стандартна и мало отличается от аналога из *Warcraft* и его последователей. Имеются главное здание, фермы и полный набор хозяйственных построек, которые открывают тебе путь к заманчивым апгрейдам и более мощным юнитам. Которые, в свою очередь, также производятся в специально отведенных для этого местах.

Построивший ферму рабочий немедленно переквалифицируется в крестьянина и приступит к взращиванию, вскармливанию и добыче. Кроме того, парней можно в любой момомент бросить на добычу золота или рубку леса.

Нужно отметить, что, в отличие от большинства RTS, в «Спарте» здания выглядят именно как здания, а не как крошечные домики из картона. Серьезные, большие постройки: «таун холл», например, занимает половину экрана. Поэтому твой город – не жалкая деревенька в уголке экрана, а обширный населенный пункт. Достоверность соблюдена.

ПОЛЕ БРАНИ

Когда дело доходит до мордобоя, игра неожиданно преображается. Любители обвести зеленой рамочкой пару сотен супербойцов и отправить их покорять мир могут пойти прогуляться, благо погода располагает. «Спарта» же с распростертыми объятиями примет тех, кто любит грамотные тактические ходы и достоверную боевую модель.

Конечно, до *Rome: Total War* и других кумиров молодежи игре далековато, но жанр не требует большего.

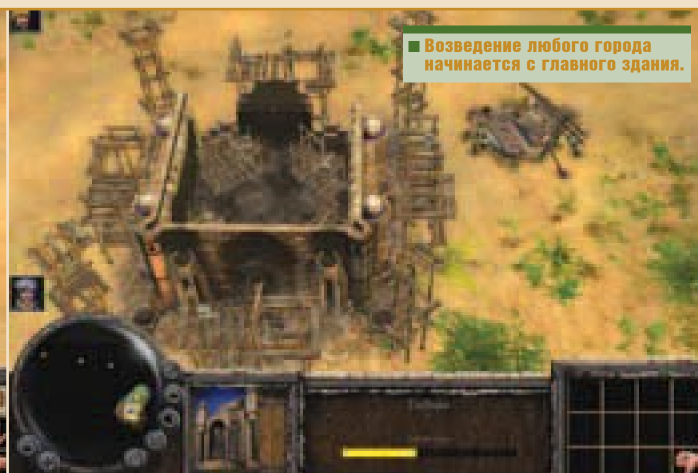
Твои войска сами (и довольно толково!) выстраиваются для успешной атаки. Например, колесницы всегда рвутся вперед, а мечники стремятся прикрыть своими широкими спинами лучников.

Приятно и то, что сражение не превращается в типичное столкновение «стенка на стенку» длительностью в несколько минут. Напротив, выглядит все максимально правдоподобно. Ряды колесниц сметают противника, мечники ловко добивают выживших, в то время как лучники поливают отступающих стрелами.

В полной версии авторы обещают батальные сцены на несколько сотен

Колесницы сметают противника, мечники ловко добивают выживших, а лучники поливают отступающих стрелами


Странно, но спецумений у героев нет. Дань реализму?


Возведение любого города начинается с главного здания.

участников, но в демке масштабы гораздо скромнее.
Заявленные природные невзгоды пока что также себя не проявили. Зато с горки то и дело скатываются заготовленные камни и бревна. При неосторожном обращении они могут изрядно покалечить твою армию.

НА ЭКРАНЕ

Выглядит игра, прямо скажем, не очень. Не то чтобы совсем по-спартански, нет. Однако никакими особенными изысками и эффектами картинка порадовать не может. Травка, грибочки да деревца – все это выглядит скучновато и заставляет с грустью вспоминать о замечательных пейзажах из *Rise of Legends*. Обещанной смены дня и ночи замечено не было.
Не особенно радуют и юниты. Модели разных родов войск чересчур похожи друг на друга, и в пылу битвы различить их не так-то просто.
Приятное впечатление (даже очень приятное) оставляют здания. Есть ощущение, что их рисовали, покрывали текстурами и анимировали с особым тщанием. Выглядит любой домик, будь то главная постройка или захудалая ферма, великолепно. А местным фермам (извини уж, что уделяю им столько времени) в плане анимации могут позавидовать даже новые *The Settlers*.

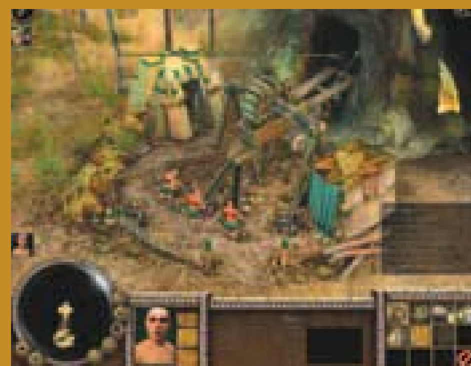
ЗИМА ПОКАЖЕТ

Пока что «Спарта» оставляет противоречивые впечатления. С одной стороны, творение World Forge не лишено приятных находок и ему есть чем щегольнуть перед конкурентами и игроками. С другой – она чересчур невыразительна и вторична.
В общем, как это ни банально звучит, но подождем релиза. Возможно, разработчики все-таки добавят в игру именно то, чего ей сейчас так не хватает: особенный стиль.



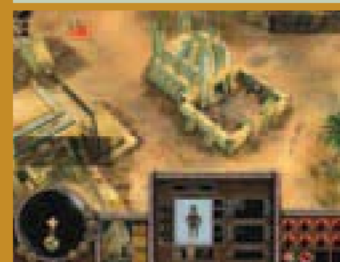
РЕСУРСЫ

В *«Спарте»*, как и во многих других классических стратегиях, твоим подчиненным приходится добывать три вида ресурсов.
Первый их них – еда, без которой даже самые преданные слуги долго не протянут. Второй ресурс – дерево. Его заготавливают крестьяне, вырубая лес. Третий – золото, которого вечно не хватает. Золото крайне важно для тренировки солдат, да и в быту не помешает.
Как ты, наверное, уже догадался, побеждает тот игрок, который лучше управляется с хозяйством.




А вот так выглядит ферма.

САМ СЕБЕ ДИЗАЙНЕР



Как и обещали разработчики из воронежской студии World Forge, в *«Войнах древности»* ты можешь сам вооружить бойцов: выдать им щиты, клинки, луки, снабдить доспехами. Естественно, от твоего выбора будет зависеть и стоимость войск. Новые виды оружия создаются в специальном здании, а все придуманные тобой юниты автоматически сохраняются. Так что тратить время на перевооружение бойцов в дальнейшем не придется.



ЖАНР ИГРЫ
Action / platform
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Bulgaria
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
raymanzone.uk.ubi.com/ravingrabbids/
ДАТА ВЫХОДА
Конец 2006 года

Текст: Саша Глаголев

RAYMAN RAVING RABBIDS

КРОЛИКИ – ЭТО НЕ ТОЛЬКО ЦЕННЫЙ МЕХ…

Жизнь время от времени подкидывает мне разные испытания: вплавь перебраться через Ла-Манш (потому как деньги кончились, а во Францию надо до зарезу); пятнадцать раз кряду посмотреть фильм «Жених напрокат» (потому как у Дермота Малруни самая красивая задница на свете, если верить моей подружке); или вот написать в журнал о компьютерных играх про Реймена.

Вполне может статься, что ты ни сном ни духом, кто такой Реймен. (Ничего удивительного в этом нет: игра по сути приставочная, и каким ветром ее занесло на PC – вопрос не менее животрепещущий, чем «кто идет за "Клинским"?».) Не бойся, сейчас я вас познакомлю. Представь себе вьетнамского ребенка лет шести, у которого в одной руке волнистый попугайчик, а в другой – сумчатая мышь. Вьетнамский ребенок идет по лесной вьетнамской тропе и неожиданно для себя наступает на вьетнамскую противопехотную мину. Представил? А теперь собери в кучку ошметки – это и будет Он. И хотя репродуктивные органы разноцветному гомункулусу оторвало напрочь (а то немногое, что осталось, разработчики приклеили куда-то на макушку), это не мешает ему плодиться и размножаться со скоростью мушки-дрозофилы.

Реймен с невероятным постоянством появляется на экранах мониторов и телевизоров, а также экранчиках карманных игровых устройств, включая карманный телефон, карманный компьютер и карманный бильярд.

В обозримом будущем прыткая звезда намерена осчастливить владельцев еще не вылупившейся приставки Nintendo Wii, а заодно и нас с тобой – прожженных писишников. По словам Мишеля Анселя (Michel Ancel) (который для Реймена – мама, папа и противопехотная мина), новый Реймен заставит тебя забыть про Рейменов под номерами «два» и «три», Кинг-Конга и культовую среди недоношенных приставочников и нищеанцев-недоучек игру *«За гранью добра и зла»*. Дорогой Мишель Ансель, у нас хорошая память! А еще у нас длинные руки. Так что за базар ответишь, если что!

Чем же нас собираются удивлять? Да ничем, по большому счету. Если у тебя еще не начинаются рвотные позывы от слов «пора спасать мир», то уже совсем скоро на пару с Рейменом ты будешь спасать мир.

И только-то? Да, и только.

Просто когда ты спасаешь мир на пару с Рейменом, нужно очень постараться не лопнуть. Со смеху. Ведь мир захватили злобные кролики. Настолько злобные, что ты себе и представить не можешь. Хотя… Вот тебе дружеский совет. Когда на улицу выйдет гулять соседский бультерьер, догони его, завали на спину и дол-



Соседский булька по сравнению с кроликами – все равно что Алиса Селезнева по сравнению с Черной Мамбой



- Мужики, что за @#$%?
- Да взрыв на складе вантузов!



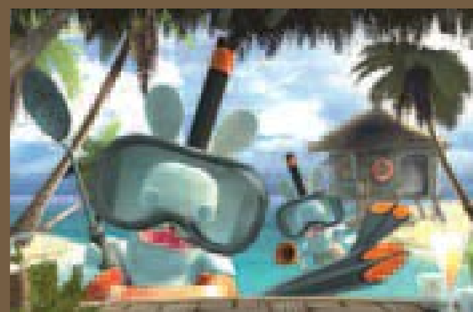
Сегодня праздник у девчат, сегодня будут танцы!

го прыгай на его животе. А когда тебя выпишут из реанимации, игра уже появится в магазинах, и ты поймешь, что соседский булька по сравнению с кроликами – все равно что Алиса Селезнева по сравнению с Черной Мамбой. И если после эксперимента у тебя в распоряжении останутся не откусанные конечности, ты мужественно сожмешь в этих конечностях джойстик и покажешь ушастым гадам, где расположено ближайшее кладбище.
«На фиг мне джойстик-то сдался?! – разъярится иной читатель. – WASD и мышка – вот мой джойстик!» Увы, увы. Пользоваться кнопками WASD или курсорными клавишами позволительно лишь в одном случае: если бультерьер оставил тебе из конечностей только нос и торкать в клавиши попросту больше нечем. И все-таки даже тогда я советую купить джойстик, зажать его зубами и нажимать кнопки языком. Потому как при управлении с клавиатуры движения Реймена более всего напоминают походку уже упомянутого вьетнамского ребенка, которому взрывной волной вышибло оба глаза, а сумчатая мышь и волнистый попугайчик попрятались у него в штанах и теперь дерутся за право... В общем, проголодались они.
Почему такая несправедливость? За что так жестоко кинули родную «клаву»?! Ответ прост. Игра, как я уже говорил, разрабатывается для приставки Nintendo Wii, у которой нет ни кнопок WASD, ни мышки. (Как только эти приставочники со скуки-то не передохли!?) Зато у нее есть джойстик со встроенным гироскопом, который откликается на любое движение игрока. И вот под эту штуковину затачивается управление игрушкой. Поэтому я даже представить боюсь, каким выйдет компьютерный порт. Обнадеживает одно: PC-версией занимаются болгары. А уж братья-славяне должны понимать, что нам с тобой до этих гироскопов и дела нет!..



ДО ШЕСТНАДЦАТИ И СТАРШЕ

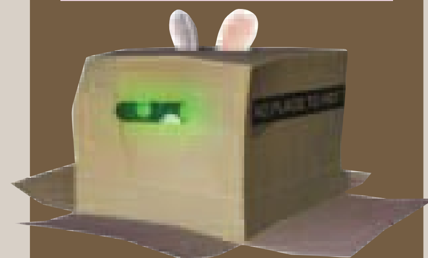
Сразу предупреждаю: если тебе еще не стукнуло семь, то об игре и думать не моги! Об этом предупреждает и беспощадная надпись на официальном сайте *Rayman Raving Rabbids*: «7+». По всему видать, разработчики решили пощадить дошколят и попридержать страшную правду о злобных наркоманских кроликах для первоклашек. Хотя, на мой взгляд, ТАКОГО о кроликах лучше не знать никому. Я бы без колебаний налепил игре ярлык Adult Only и продавал в специально отведенных возле городского кладбища местах.





Завидев такого модника, ушастые создания тотчас умрут от зависти.

УЖАСНЫЕ КРОЛИКИ



Как видишь, картинки ничем запредельным нас не удивляют. По большому счету, такую же мультяшную графику мы уже видели. Лет пять тому назад. Разработчиков, конечно, понять можно: они собрались выпустить *Rayman Raving Rabbids* на всех мыслимых игровых платформах, в том числе и тех, по которым уже давно крематорий плачет. Нам-то с тобой до приставочников и дела нет, а вот чем порадует компьютерная версия игры, очень даже любопытно.

ВТОРАЯ МИРОВАЯ

★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★



В продаже с осени 2006.



ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Gaijin Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
games.1c.ru/bratva/
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2006 года

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

БРАТВА И КОЛЬЦО

ПРО ПЕНДАЛЬФА, ФЕДОРА И ВСЕХ-ВСЕХ-ВСЕХ

Когда я читал анонс «Братвы и Кольца», очень сомневался в том, что у разработчиков получится что-нибудь стоящее. Думал, экшен, основанный на знаменитом переводе «Властелина Колец» от Гоблина, – всего лишь попытка срубить шальных деньжат. Ситуацию прояснил визит к создателям игры, сотрудникам Gaijin Entertainment.

Как оказалось, авторы действительно хотят срубить деньжат на известном имени. Но как здорово у них это получается! Всем бы так, право слово.

ГОБЛИН «ЗАЖИГАЕТ»

Первое, что бросается в глаза при знакомстве с «Братвой», – необычная стилистика игры. Старший оперуполномоченный лично сочинял шутки, придумывал персонажей, писал для них реплики и вообще превращал мрачный мир Средиземья в живой и яркий. Взять хотя бы героев. Пендальф – седовласый старец с суровым взглядом и милицейскими погонами прямо на поношенном плаще. Гном Гиви, согласно национальной традиции нацепивший «кепку-аэродром». Хоббит Сеня с пивным брюшком и огромным задом. При виде таких уродов у любого правоверного толкиениста непременно случится нервный тик.

Враги не менее примечательны. На лесоповале за героями охотятся одетые в полосатые робы зеки с бензопилами. Вместо орков по лесам и полям разгуливают урки в шапках-ушанках и поношенных телогрейках с личными номерами. А Балрог! Боже мой, видел бы ты Балрога (в игре чудище зовется Бандерлогом)! Поросячьи глазки, крошечные рога, мускулистый торс. На голове шлем, как у пожарника. В руках – огнемет. Ну и крылья – метров двадцать в размахе. Попробуй такого чудика одолеть.

Задания в игре тоже на редкость необычные. Нам придется защищать хоббита Федора от разъяренных педофилов, оборонять лесную крепость от наседающих гиен, сражаться с огромным Мумий Троллем, участвовать в файтинге «Пендальф против Бандерлога» и заниматься еще множеством других нужных и важных дел.

Одним словом, юмор – основа «Братвы и Кольца». Даже если бы за искрометными шутками скрывался всего лишь примитивный тетрис, в него бы все равно стоило поиграть. К счастью, тетрисом дело не ограничилось.

КРОВАВЫЙ ДОЖДЬ

«Бодрому фильму бодрую игру», – решили разработчики и преподнесли нам лихой экшен в духе *The Lord of the Rings: The Return of the King* от Electronic Arts. Выбираем одного из персонажей, смотрим вступительный ролик к очередному уровню – и в бой.



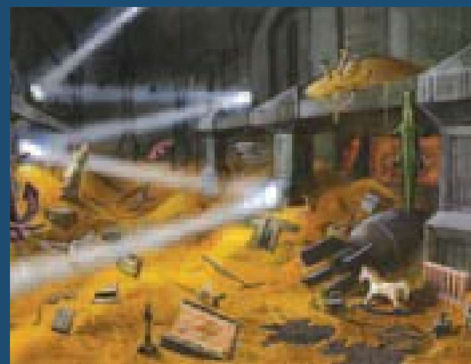
Авторы действительно хотят срубить деньжат на известном имени. Но как здорово у них это получается!


И зачем этим оболтусам кольцо?


Собаки! Баралгин вреден для вашего здоровья!

Со всех сторон наседают полчища врагов, позади что-то лопочут собратья по оружию, а ты только и знаешь, что размахиваешь мечом и любуешься надписями вроде «неплохо», «супер» и даже «жесть». Чем больше таких комплиментов соберешь, тем быстрее прокачаешь персонажа (в конце каждого уровня его можно обучить новым атакам). Да-да, в «Братве» и комбо-удары есть. Выполнять их не так уж и сложно, зато смотрятся они эффектно и урон наносят будь здоров. А как хлещет при этом кровища! Мама не горюй!

ДОРОГАЯ ПОПСА



Рассказывая о музыке *«Братвы и Кольца»*, разработчики упомянули интересный факт. Оказывается, одна и отечественных попсовых групп запросила у них кругленькую сумму за одну из своих песен. Песня эта некогда звучала в гоблинской версии «Властелина Колец». Тогда музыканты лопухнулись и в суд не пошли. А теперь решили возместить ущерб. Но что самое забавное: Gaijin также договаривалась с зарубежной командой The Offspring. И сумма, которую запросили иностранцы, оказалась значительно ниже той, что требовали наши музыканты.

СМЕШНАЯ КРАСОТА

Ты не поверишь, но выглядит игра просто превосходно. Разработчики тщательно поработали над движком и сделали это так умело, что на данный момент «Братва и Кольцо» выглядит ничуть не хуже той же The Return of The King. Правда, творение EA вышло три года назад.

Диалогов в показанной нам версии, к сожалению, было не так уж и много. Кое-какие ролики щеголяли озвучкой от Гоблина, но большую часть времени персонажи молчали. Тем не менее, разработчики клятвенно обещают, что в бою они будут визжать и шутить постоянно.

Даже музыка в игре тщательно согласована с Дмитрием Пучковым. Ты ведь помнишь, какой замечательный саундтрек был в стебной версии «Властелина Колец»? Аналогичные композиции ждут тебя и в «Братве».

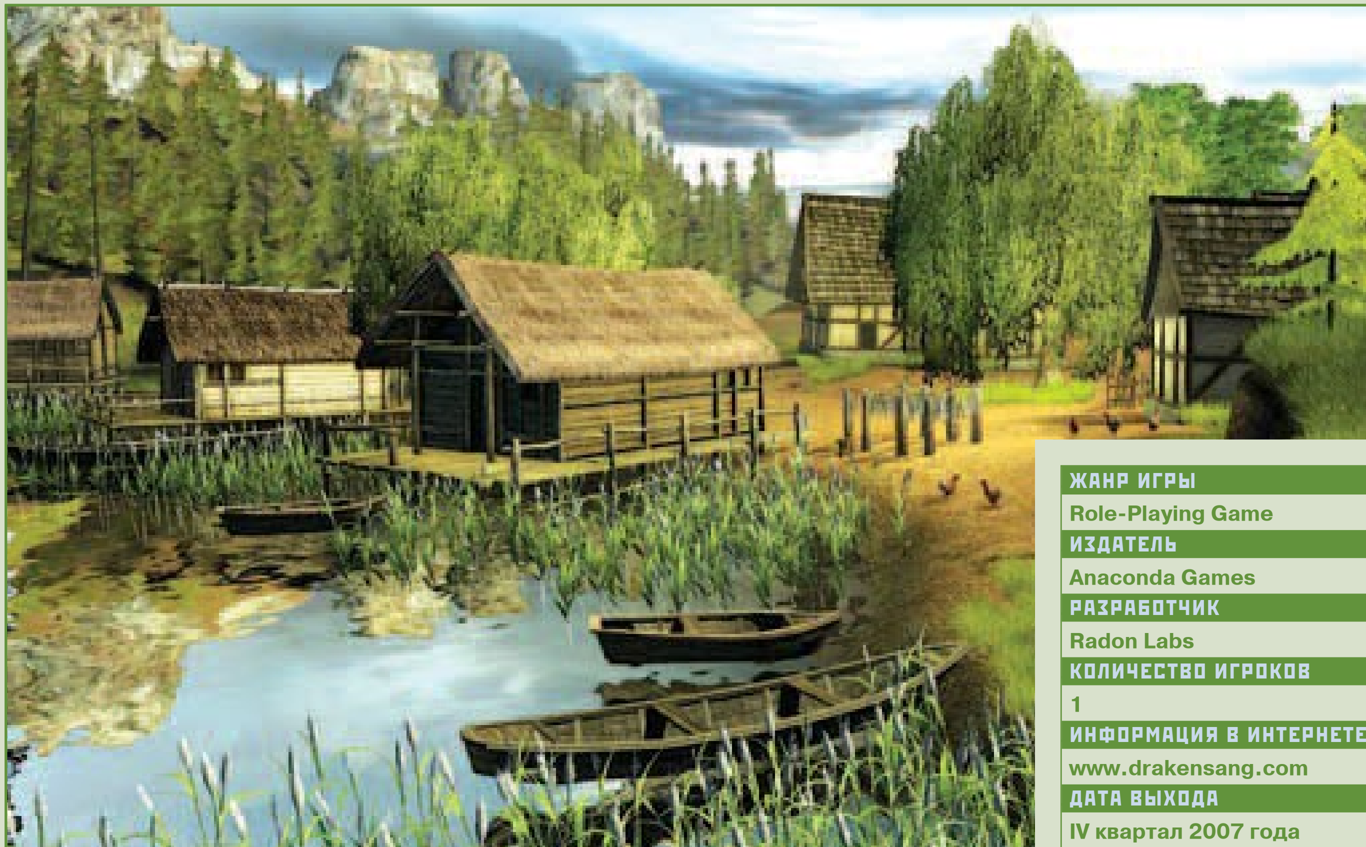
В целом, проект выглядит очень бодро. Даже несмотря на излишнюю простоту, отсутствие львиной доли звуков и музыки, играть в «Братву и Кольцо» необычайно интересно. Творение Gaijin привлекает внимание не только шутками Гоблина – геймплей тоже что надо. Конечно, звезд с неба оно не хватает, но может скрасить вечерок-другой и хорошенько позабавить. Разве этого мало? 


Зачастую приходится переживать не только за себя, но и за напарников.

КНИЖНАЯ ВЕРСИЯ



Рассказывая о своей игре, сотрудники Gaijin Entertainment ссылаются не столько на забавный перевод «Властелина Колец», сколько на книгу, которую Дмитрий Пучков недавно выпустил. Именно в ней наиболее ярко расписана созданная автором вселенная, которая как раз и стала основой для *«Братвы и Кольца»*. Чтобы разобраться в сюжете, читать произведение совершенно необязательно. Ибо он настолько прост, что поймет и дошколенок.



ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Anaconda Games
РАЗРАБОТЧИК
Radon Labs
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.drakensang.com
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2007 года

Текст: Андрей Первый

DRAKENSANG: THE DARK EYE

ВОЗРОЖДЕНИЕ КОЛОССА

Германия славится не только вкусным пивом, колбасными изделиями и футболом. Эта страна – родина одной из самых старых и проработанных ролевых систем – Das Schwarze Auge («Темное око»). Вот уже двадцать лет несколько поколений авторов постоянно расширяют ее и совершенствуют. На ее основе даже вышли три отличных компьютерных RPG, в англоязычном мире известных как *Realms of Arkania*.
Разве справедливо, что последние десять годков все это богатство радует лишь фанатов настольных игр? Нет, твердо уверены в Radon Labs (*Urban Assault*, *Project Nomads*). В конце 2007-го они намерены вернуть знаменитую вселенную на экраны. Да еще и в первозданном виде, взяв ориентир на заложенные блистательным *Baldur's Gate* стандарты.

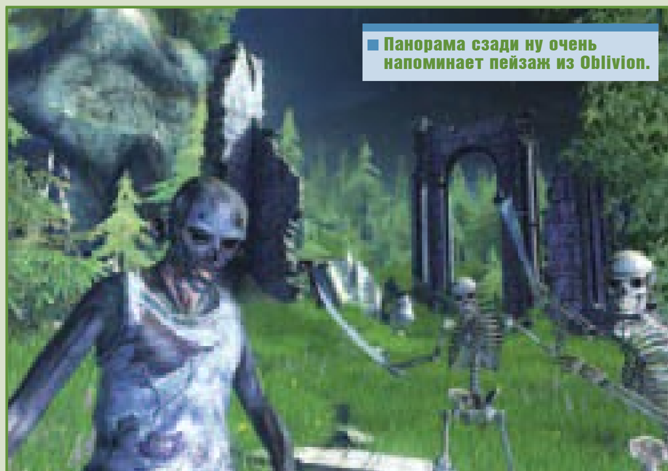


Право, хватит нас мучить безликими «ролевыми играми», где одинокий закованный в броню «танк» часами выкашивает разномастных чудовищ, отвлекаясь только на скучную работенку в единственном городке. Где компания друзей, сплошь ярких и притягательных? Где вдумчивая боевая система и необычная игровая механика? Где, в конце концов, проработанный до мельчайших деталей виртуальный мир? Все это, как обещают немцы, ждет нас в *Drakensang: The Dark Eye*.

АРИЙСКИЕ ЗВЕРОЛЮДИ

Авторы души не чают в Das Schwarze Auge. А потому очень тщательно колдуют над Авентурией (Aventuria) – континентом, где развернутся события игры. Увы, нам не придется, как в *Arkania*, думать о запасе провизии, теплой одежде и тому подобных мелочах. Но остальные достоинства ролевой системы и игрового мира на месте. Множество умений, огромные территории и куча интересных занятий ждут новоявленных приключенцев. Radon Labs даже города переносит в точном соответствии с чертежами из настольной версии. Поверь, их размеры впечатляют. Такую же дотошность дизайнеры проявляют в отношении архитектуры замков, крепостей, подземелий и прочих местных достопримечательностей.
По размерам Авентурия сопоставима с Европой. Здесь расположены суровые северные ледники, жаркие джунгли Кун Кау Пе, выжженная солнцем пустыня Хом, легендарные волшебные острова… И Срединное королевство (Middlerealm), где мы и проведем львиную долю времени. Отчасти оно напоминает Саксонию XIV века.
Помимо набивших оскомину эльфов, дварфов и людей в Авентурии обитают амазонки, поклоняющиеся богине вой-

Множество умений, гигантские территории и куча интересных занятий ждут новоявленных приключенцев


Панорама сзади ну очень напоминает пейзаж из Oblivion.


Парень залюбовался пейзажем. И неудивительно! Такие виды открываются.

ны, варвары, в совершенстве владеющие магическим контролем над животными, и грозные торвальцы, повелевающие морскими просторами. Скорее всего, представители каждой из этих народностей окажутся в нашем распоряжении. К тому же в Dark Eye появится невиданное доселе племя зверолюдей.

ГОБЛИНЫ И СКЕЛЕТЫ

Боевая система подсмотрена авторами в *Baldur's Gate*. В любой момент можно поставить игру на паузу и отдать героям приказы. Впрочем, можно обойтись и без паузы. Напарники достаточно умны и без лишних советов с легкостью разберутся с любым противником.

Такой подход нельзя не приветствовать. Хотя на старте мы создаем только одного героя, по ходу игры к нему присоединятся еще трое постоянных спутников. А кроме них пожалует и квартет «гостей». Представь, как трудно было бы управлять восемью персонажами, не будь в игре толкового AI.

Если распечатать все написанные для игры тексты, получится внушительный фолиант из тысячи страниц. Четыре автора, придумавших когда-то бумажную DSA, полгода работали над сюжетом и диалогами. Здесь есть все: остроумные реплики друзей, любовные интриги, тесная зависимость фраз от умений и расы болтунов. Не уверен, превзойдут ли здешние беседы диалоги из *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*, но уж *Knights of the Old Republic* переплюнут наверняка.

Для такой начинки страсть как нужна красивая обертка. Движок Nebula3 с этой задачей справится. Скриншоты впечатляют, вот только не устареют ли они к концу 2007 года? Впрочем, ничто не мешает авторам добавить парочку эффектов из ассортимента DirectX 10. Ведь времени еще много. А мы постараемся вернуться к рассказу об игре, как только появятся свежие подробности.



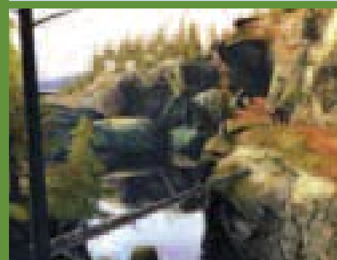
ПРЕДТЕЧИ DRAKENSANG

Возраст вселенной Das Schwarze Auge насчитывает без малого двадцать лет. И ее популярность в Германии не угасает, а вот в остальном мире дела обстоят значительно хуже. В 1992 году разработчики из Sir-Tech (авторы *Wizardry*, между прочим) впервые представили компьютерную игру на базе DSA – *Realms of Arkania: Blade of Destiny*. Суровый мир надолго покорил фанатов, в основном благодаря интересным поединкам и проработанной ролевой системе. Ну где еще герои простужались или заболевали чахоткой?




Вот в таких ситуациях явно понадобится пауза.

БЕЗ ВСТУПЛЕНИЯ



Тебя, наверное, удивило, что в статье нет ни слова о сюжете. Все дело в том, что сценаристы из Radon Labs отказывается раскрывать какие-либо детали. Делают они это неспроста. *Drakensang: The Dark Eye* станет одной из самых ярких глав в развитии вселенной Das Schwarze Auge. И рассказать о происходящих событиях сейчас – значит испортить сюрприз для фанатов настольной версии игры. Такие вот заботливые в Германии разработчики.



ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Silent Dreams
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.grotesque-game.com/cms/content/blogsection/1/60/lang,en/
ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

Текст: Саша Глаголев

GROTESQUE: HEROES HUNTED

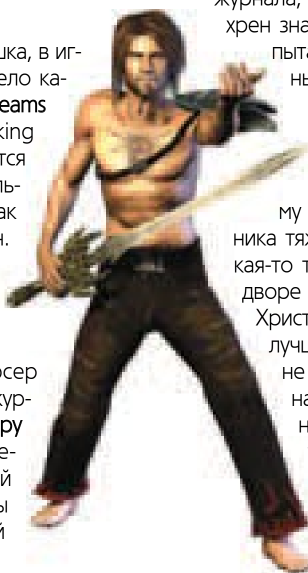
ПАРОДИЙНАЯ RPG

Как начинается история игры-легенды? Давным-давно, в одной далекой-далекой галактике… Или нет. Только что, у нас под носом… В общем, недавно и неподалеку дюжина разработчиков из фатерляндского города Дюссельдорфа скинулась на мороженое, назвалась красивым именем Silent Dreams и принялась ваять ролевую игру *Grotesque: Heroes Hunted*. В одной куче оказались: *Gothic* – еще одна забава от немецкого товаропроизводителя, вечно молодой и вечно трезвый *World of Warcraft*, нескончаемая *Final Fantasy* и даже *Escape From Monkey Island*. Все это тщательно перемешали лопатой, завернули в бумажку из-под брауншвейгских сосисок и повезли продавать на выставку E3.

Когда покупатели захотели посмотреть товар лицом, немчура надула губы и обертку разворачивать отказалась. Так что об игре известно примерно столько же, сколько о влиянии черных дыр на сопредельный пространственно-временной континуум. И все-таки не зря я получаю многомиллионные гонорары – кое-что разузнать удалось. (И то сказать: не успел поставить утюг на рыло одному разработчику, как остальные принялись делиться подробностями – только успевай записывать!)

РОКЕР В МИРЕ ФЭНТАЗИ

Ты не поверишь, братишка, в игре есть сюжет! Когда дело касается сюжета, Silent Dreams превращается в Speaking Dreams и вовсю заливается о немереной оригинальности оного. Дано: чувак по имени Роджер Сан. Ярый поклонник тяжелого рока, своей гитары и ролевых компьютерных игр. Как заметил Райк Керстан (продюсер нетленки) в интервью журналисту Стефану Линдеру (Das alternative Spiele-Magazine), «это обычный парень – такой же, как ты и я». Ну-ну. И этот самый парень, такой же, как главный продюсер этого чудесного проекта и даровитый журналист известного немецкого игрожурнала, однажды утром просыпается хрен знает где, зеленый от похмелья и пытается установить контакт с ночным горшком. Горшок уже наполнен чем-то, что вкусом, цветом и запахом напоминает LSD, прошедшее нелегкий путь по желудочно-кишечному тракту незадачливого поклонника тяжелого рока. Рядом храпит какая-то телка в трусах из стронция. На дворе двенадцатый век от Рождества Христова. Наш герой понимает, что лучше крутить отсюда педали, пока не приехали менты и не повесили на него контрабанду радиоактивными трусами и хранение наркотиков разной степени тяжести. Но стоит ему сделать шаг, как обладательница полигонального бюста восьмого



Я, Роджер Сан, человек и остолоп, – избран, елы-палы. Я вам на нефритовой флейте такого гопака сбацаю!


Таким молотом и Дьябло завалить – раз плюнуть.


Ты прав, старина. Негры всегда умирают первыми.

размера и уже упомянутого нижнего белья решительно хватает Роджера за корму и гавкает на весь вигвам: «Стоять, Зорька, доимся! Ты куда от жены-то намылился, касатик?!». Обделавшийся рокер, который до сей поры вступал в интимные отношения исключительно с гитарой «Фендер-Стратакастер», занят размышлениями на тему: 1) когда он успел сочетаться узами законного брака с этой доброй самаритянкой; 2) где тут можно похмелиться. Вот такая оригинальность. Дорогие немецкие друзья! Если б каждый раз, когда я «попадаю» в такую оригинальность, мне давали по три рубля, я б уже давно насобирал на резиновую женщину. Она, в отличие от вашей Брунгильды, не выступает, когда ее не спрашивают и обладает рядом других очевидных достоинств.

С ШУТКОЙ ПО ЖИЗНИ

Далее на протяжении восьми глав Роджер занимается тем, на что нам с тобой хватит трех минут: «Отвали, моя черешня! – Я тебе отвалю, недоносок! Ты ж на мне жениться обещал! – Мало ли что я на тебе обещал?! – Я папе пожалуюсь!!! – Да хоть Римскому!». Finita.

Однако игру разрабатываем не мы с тобой, так что тремя минутами дело не обойдется. К тому же когда Роджер переселялся из настоящего в прошлое, ему слегонца отшибло мозги. Правда, не похоже, чтоб и раньше герою было чем похвастаться в этом смысле. Такую бородку по доброй воле отрастит лишь человек, у которого вместо головы пузырек из-под микстуры от запоров. И этот пузырек внезапно озаряется открытием: я, Роджер Сан, человек и остолоп, – избран, елы-палы. Я вам сейчас такого гопака сбацаю, что чудища сразу на всех восьми уровнях передохнут!

И вот так, с шутками-прибаутками мы двинемся навстречу геймоверу. А там, глядишь, и адд-он подоспеет. 

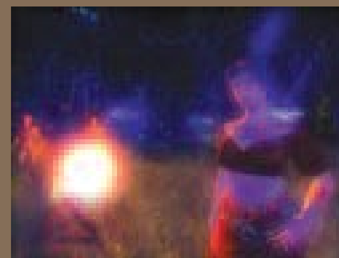
ПЯТЬ МИНУТ – ЭТО МНОГО ИЛИ МАЛО?



Разработчики обещают тридцать пять часов чистого геймплея. Конечно, тридцать пять часов – это гораздо лучше, чем полтора часа или, скажем, десять минут. Но ***Grotesque*** при всей своей гротескности начисто лишен мультиплеера, что вряд ли привлечет к игре любителей посшибать экспу в компании себе подобных. При этом специальностей будет только три, а сам процесс, за исключением шуточек, дьявольски смахивает на ***Diablo***. И оптимисты-разработчики уверяют, что мы захотим пройти игру по меньшей мере раз десять!

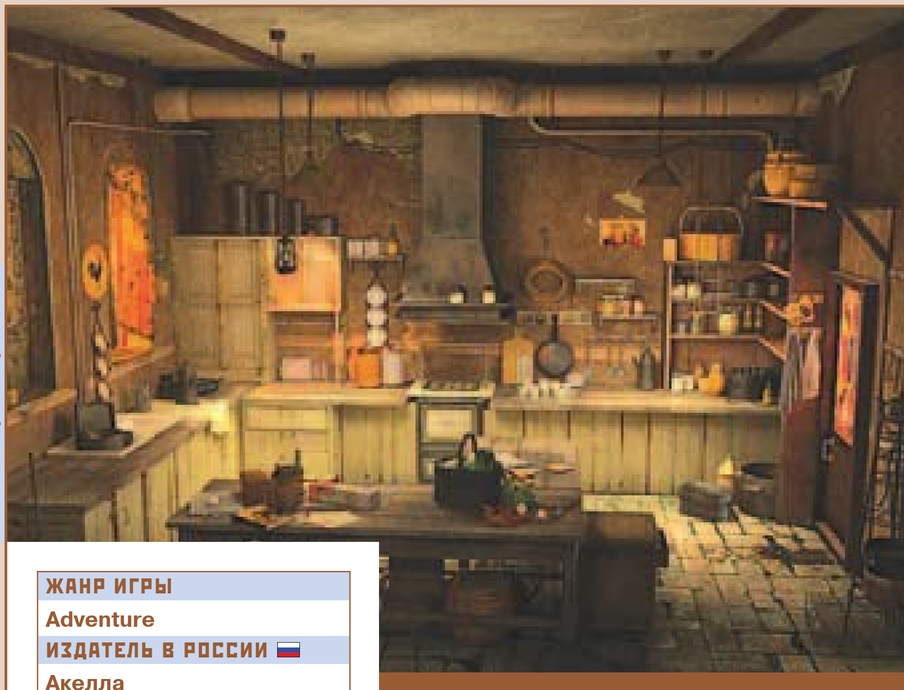

Уважаемый бобер, – гласит надпись, – нас пятеро, а ты один. Сам сдохнешь или как?

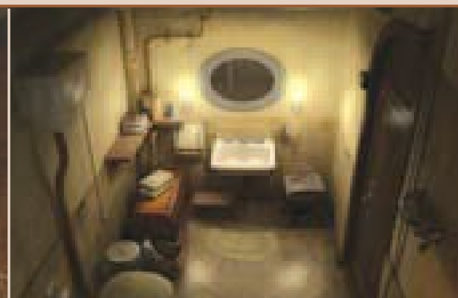
УМНЫЕ ЛИЦА



Внешностью «Гротеск» не в последнюю очередь обязан движку Vision, который как две капли воды схож с тем, что разработала компания Trinigy (потому что именно она его и разработала). Надо признать: в этом смысле у игры много скрытых возможностей. Но конца (я имею в виду – работе) пока не видно. К тому же рожа главного героя выглядит так, что «гринписовцам» в пору подавать в суд на расовые притеснения южноафриканских гиббонов.

Текст: Андрей Первый





Ну какая же адвенчура нынче обходится без туалета?



Некоторые пейзажи здорово напоминают красоты Syberia 2.

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Electronic Paradise
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.akella.com/en/games/hotel
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2006 года

ОТЕЛЬ «У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА»

ЧИСТО ЛИТЕРАТУРНОЕ УБИЙСТВО

Неутомимые братья Стругацкие попробовали себя во многих жанрах. Не стал исключением и классический детектив. «Отель "У погибшего альпиниста"» рассказал читателям необычайно интересную историю о мудром инспекторе Глебски, расследующем загадочное убийство в уединенном отеле высоко в горах. И вот, спустя двадцать шесть лет разработчики решили сделать на основе книги адвенчуру. Ведь не все любят читать.

Драма начинается с анонимного звонка инспектору Глебски. Прибыв в гостиницу, бедняга обнаруживает, что срочный вызов и сообщение о преступлении – это чья-то злая шутка. Вернуться обратно не позволяет плохая погода, и Глебски решает остаться. Первым делом ему предстоит узнать от гостей о странных событиях, происходящих в последнее время. А позже, когда обнаружат тело, провести расследование.

Хотя разработчики и следуют сюжету книги, они все же позволили себе некоторые вольности. К примеру, концовок в игре целых три, и только одна из них такая же, как у Стругацких.

Расширилось и число действующих лиц. В оригинале их было двенадцать. Теперь помимо главного героя, хозяина отеля, госпожи Мозес и остальных хорошо знакомых подозреваемых на огонек пожалует сам Альпинист, швейцарец из «Чемпиона» и даже таксист, который привез Хинкуса и Олафа.

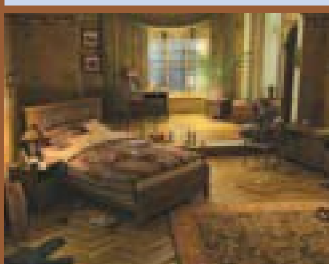
Все эти яркие личности преследуют собственные цели. А потому передвигаются по отелю, как им заблагорассудится. Более того, они реагируют на поступки инспектора. Если в разговоре нагрубить одному из подозреваемых, то в дальнейшем он откажется с тобой сотрудничать. Придется проявить смекалку и сделать что-то приятное для обиженного человека. Или поискать помощи в другом месте.

Современная мода на головоломки не обошла стороной и *«Отель»*. Здесь встречаются различные задачки, причем многие из них изящно вплетены в сюжет. Например, один из персонажей закрылся в комнате и не слышит стука. Придется разыскать зеркало и осветить блестящие предметы, находящиеся в комнате. Сформировав систему лучей, мы наконец привлечем внимание глуховатого героя.

Внешне игра выглядит, как *Syberia*. По двухмерным декорациям бродят трехмерные фигурки. На улице тихонько падает снег. Покой и умиротворение альпийских вершин с первых минут напоминает о придуманной Сокалем (Sokal) вселенной. Впрочем, «Отель» не подражает модным хитам и больше походит на классическую адвенчуру. А получится ли у него завоевать аудиторию, мы узнаем уже в конце года. 

Покой и умиротворение альпийских вершин с первых минут напоминает о придуманной Бенуа Сокалем вселенной

ГЛЕБСКИ УСТАЛ



Когда ты устанешь от докучливых постояльцев и козней коварного убийцы, не торопись выключать компьютер. Авторы заготовили множество мини-игр. Правда, пока не раскрывают, каких именно. Но твердо обещают, что они будут идеально вписываться в происходящие события.

NEED FOR SPEED CARBON

Вот ведь загадка. Все мы горазды ругать игры за отсутствие реализма, но кто не любит *Need For Speed*? Половина геймеров мира испытывает такую жажду скорости, утолить которую по силам только новой NFS. Сейчас, когда до выхода игры остаются считанные дни, мы предлагаем тебе эксклюзивное интервью с создателями самого популярного автомобильного сериала. Из первых уст о *Need for Speed Carbon*!

НОЧЬ ТВОЯ – ДОБАВЬ ОГНЯ!

Текст: Павел Демин

ЖАНР ИГРЫ:
Racing

ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:
Софт Клаб

РАЗРАБОТЧИК:
EA Black Box

ПОЙДЕТ:
Процессор 1.7GHz, 1024MB RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)

ПОЛЕТИТ:
Процессор 3.0GHz, 1.5Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb, T&L, pixel shading)

ДАТА ВЫХОДА:
3 ноября 2006 года



Ищи видео на диске!



Ищи интервью с разработчиками на диске!



PC ИГРЫ: Привет! Не видел тебя раньше на слетах стритрейсеров. Кто такой?
С.Э.: Здорово! Я **Стив Энтони** (Steve Anthony), продюсер NFS Carbon.

PC ИГРЫ: А что означает слово "Carbon" в названии? Кажется, есть в Калифорнии такое местечко под названием Carbon Canyon, его давно облюбовали любители крутых тачек и больших скоростей. Я прав?
С.Э.: Именно так. Carbon Canyon будет самой опасной и неприступной трассой в игре. Она-то и дала название проекту.

PC ИГРЫ: В Carbon нас вновь ждет стритрейсинг и ночные «покатушки». Думаешь, эта тема еще популярна?
С.Э.: Уверен, что так. Мы держим руку на пульсе рейсерской субкультуры и всегда ищем свежие идеи, которые можно реализовать в игре. Мы хотим, чтобы люди каждый раз получали от нас что-то новое, чтобы из года в год за NFS было по-прежнему интересно пропадать часами. Тема стритрейсинга себя еще не исчерпала – задумок у нас много!

PC ИГРЫ: Надеюсь, это не значит, что впереди еще десяток эпизодов NFS о стритрейсинге... Что отличает Carbon от предыдущих частей серии? Каковы ключевые особенности игры?
С.Э.: Их две. Первая – гонки по каньонам. По опасному серпантину будет непросто ездить даже крутым водилам. Только представьте себе машину, летящую на высокой скорости вниз с горы по узкой извилистой трассе – звучит волнующе. Да, друзья, вам придется потрудиться, чтобы не сорваться в пропасть. Адреналин мы гарантируем, вы же позаботьтесь о запасных подштанниках!

PC ИГРЫ: Стиви, ты забыл про «русские горки» – нам не привыкать! И кстати, ты рассказал только об одной «фишке»...
С.Э.: Ах, да. Вторая особенность – это ваша команда. Игроки могут сколотить группу численностью до шести человек, члены которой станут помогать им на дорогах. Уважение к собственной «банде» придется зарабатывать в рискованных гонках, соревнуясь с другими командами. Каждая группировка «крышует» часть города. Одолев соперников, вы присоедините к своим владениям их районы. Конечная цель NFS Carbon – подчинить как можно больше территорий.

PC ИГРЫ: Конкретизируй, какой толк с товарищей по команде? И как мы с ними взаимодействуем?
С.Э.: У каждого из членов «банды» есть свои способности. Один мешает соперникам во время гонки, другой может ускорить ваш автомобиль и так далее. В трудную минуту игрок вызывает поддержку и, может статься, выходит победителем из проигрышной ситуации. Еще друзья по команде добывают для своего «босса» эксклюзивные запчасти. А за определенную сумму они даже убедят полицию временно оставить вас в покое.



PC ИГРЫ: Ух ты, впечатляет. Но хотелось бы больше узнать о новом типе гонок: Canyon Duel. Поведай о нем.
С.Э.: Canyon Duel – решающая схватка за право контролировать территорию. Гонка состоит из двух частей. В первой необходимо преследовать авто противника, держась к нему как можно ближе. Чем дольше «провисишь на хвосте», тем больше очков получишь. Во второй части гонщики меняются ролями: тебя преследуют, а ты пытаешься оторваться.

PC ИГРЫ: Может быть, появятся и другие новые режимы?
С.Э.: Пока не хотелось бы раскрывать все карты. Скажу лишь, что никуда не делись традиционные Circuit, Sprint, Time Trial и свободные «покатушки» в режиме free-ride. В обновленном виде вернется дрифт, памятный по ***Need for Speed: Underground*** и ***Need for Speed: Underground 2***.

PC ИГРЫ: А как же полиция? Неужто копы закроют глаза на гоночное буйство?
С.Э.: Да что ты! Фараоны всегда тут как тут! Они постоянно появляются там, где собираются гонщики. И чем больше ты будешь гонять по одному и тому же району, тем больше копов туда съедутся. Столь правдоподобное поведение стражей закона мы назвали "Geography heat".

PC ИГРЫ: Роскошные, а главное, реально существующие автомобили – визитная карточка серии. Сколько тачек будет в Carbon?
С.Э.: Более пятидесяти. На сей раз весь автопарк мы разделили на три класса: tuning cars (японские авто для тюнинга), exotic cars (европейские тачки) и muscle cars (сверхмощные американские автомобили).

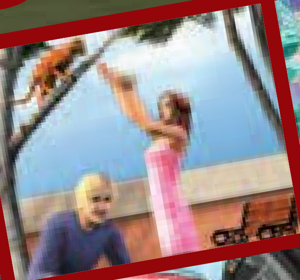
PC ИГРЫ: Расскажи о системе Autosculpt. Неужто нам позволят сконструировать автомобиль мечты?
С.Э.: Еще как позволят, зуб даю! В игре очень много запчастей: дисков, обвесов, спойлеров и других примочек. Но главное: внешний вид и расположение каждой детали можно менять специальными ползунками. Это и называется Autosculpt. Игрок получит больше свободы для творчества!

PC ИГРЫ: На чем основан сюжет игры? И какая роль отводится знаменитой актрисе Эммануэль Вогье?
С.Э.: Игрок возвращается в Palmont City, чтобы свести старые счеты. Эммануэль играет Ники, стритрейсершу, которая имеет прямое отношение к главному герою. Не обижайся, но это все, что я могу сказать.

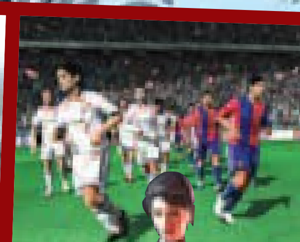
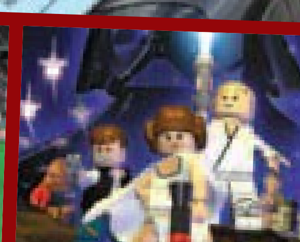
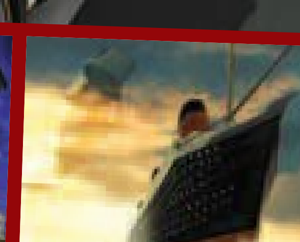
PC ИГРЫ: NFS Carbon – одна из самых ожидаемых игр в России. Ты знал, что NFS так популярна в нашей стране?
С.Э.: Не знал, но меня это не удивляет. Мы работаем на совесть!

РЕЦЕНЗИИ










ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Середина осени ознаменовалась целой феерией разномастных проектов. Играть можно практически в каждый, но получить подлинное наслаждение позволяют лишь единицы. В их числе стратегия по мотивам Второй мировой войны под названием ***Company of Heroes***. Поверь, ничего подобного ты еще не видел! Разработчики сумели мастерски передать настрой американских солдат, осаждающих укрепления немцев. Скрупулезно поработали над озвучкой, а потому и стратегия получилась первоклассной.

А вот о ***«В тылу врага 2»*** подобного не скажешь. Игра вышла не то чтобы плохой, просто многие ждали, что она заткнет за пояс CoH, а получилось наоборот.

Неожиданно порадовала ***GTR 2***. Кто бы мог подумать, что малоизвестная студия **SimBin** создаст один из самых достоверных гоночных симуляторов в истории? А она создала, да еще какой!

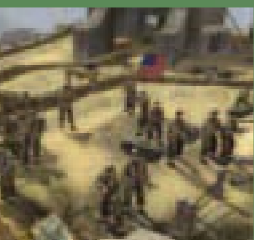
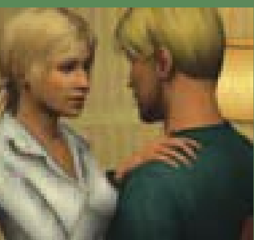
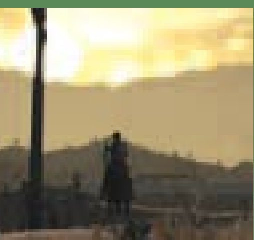
На фоне записных фаворитов ***ParaWorld*** смотрится блекло. Похоже, авторы позабыли о главном принципе современных RTS: «нет баланса – нет игры».



За предоставленные на рецензирование игры благодарим магазин





СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше, чем результат математических операций! Что же они означают?

0 - 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 - 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея… Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 - 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана… Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого… В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 - 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 - 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений… Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 - 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 - 9.5

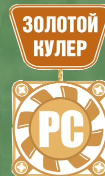
Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются шедеврами.

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!



В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом, от балды)… Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно **НОРМАЛЬНО** играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу **«ПОЙДЕТ»**. В графе **«ПОЛЕТИТ»** стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

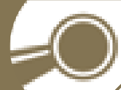
В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

COMPANY OF HEROES

ПРОЕКТ «ОВЕРЛОРД»



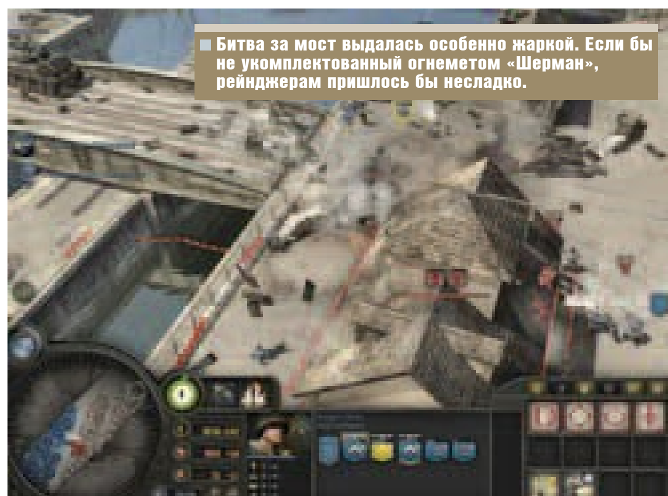
Текст: Михаил Бузенков



Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Relic Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3.0GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (512Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	до 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=255

Мы не беремся утверждать, что высадка в Нормандии выглядела именно так, как ее представили разработчики из Relic. Все-таки имена участников изменены, ландшафт воссоздан очень неточно и вообще условностей хватает. Но что именно эта высадка – а их повидали немало – стала самой красивой за всю бытность компьютерных игр, знаем наверняка. Здесь и взрывы, и немцы, и даже чувства истинных американских героев очень достоверны. Порой настолько, что хочется забыть о второй части *«В тылу врага»*, где рассказывают похожую историю, но про наших ребят. По мнению фанатов, она должна быть ближе и роднее. Так вот, насчет ближе я бы поспорил. У Relic союзники воюют сердцем. Кричат, стонут, сходят с ума (есть и такой кадр) и даже шутят, как в очень хорошем фильме о войне. Им веришь. А вот бойцам Best Way нет. Может, дело в сюжете, точнее, сугубо художественной передаче фактов, которой отчаянно не хватает «В тылу врага»? Или мастерски поставленных сценах – прямо как у Спилберга? Тому много причин, но сравнивать эти отменные образчики дизайнерского искусства более не будем. В конце концов, какую игру любить – «В тылу врага 2» или Company of Heroes – личное дело каждого.



Битва за мост выдалась особенно жаркой. Если бы не укомплектованный огнеметом «Шерман», рейнджерам пришлось бы несладко.

ИГРА В ВОЙНУ

Удивительный случай: однопользовательская кампания и мультиплеер Company of Heroes абсолютно равноправны. Они не дополняют друг друга, не делают отсылок – а ведь это едва ли не главная беда современных стратегий, в том числе и от Relic. Например, в *Warhammer 40.000: Dawn of War* сюжетные миссии лишь обучали игрока азам геймплея. Основное действо таил в себе мультиплеер.

Чтобы насытиться *Company of Heroes*, можно вовсе позабыть о сетевой игре. И это притом, что поначалу ничего нового нам не предлагают. Из трех зон высадки, пригодных для стратегии – Omaha, Sword и Juno, разработчики выбрали Omaha. Ту самую Omaha, которая появлялась в десятке других проектов. Плоский берег, противотанковые ежи, пара немецких дотов – кажется, мы знаем это место наизусть. Впрочем, вопреки здравому смыслу, удовольствие от очередного штурма нормандских холмов все же приходит.

RELIC РАЗРАБОТАЛА НЕОБЫЧАЙНО АДДИКТИВНУЮ БОЕВУЮ СИСТЕМУ, КОТОРАЯ ПОЗВОЛЯЕТ ОБХОДИТЬСЯ И БЕЗ СЮЖЕТА



О КОМПАНИИ

■ Гениальная студия Relic Entertainment появилась на свет в 1997 году. В те далекие времена разработчики еще не знали, что можно годами продавать избитые идеи и штампы. Выживали сильнейшие. Relic выжила и подарила нам такие великолепные стратегии, как *Homeworld* и *Impossible Creatures*. А затем и *Warhammer 40.000: Dawn of War*, на которую нынче равняются как на эталон.
Company of Heroes игроки ждали с нетерпением. И не прогадали.

ФАКТЫ

1 снайпер может уложить целый отряд

2 воюющие стороны: союзники и немцы

4 зоны высадки: Utah, Omaha, Juno, Sword

12 бойцов вмещает штаб



■ Испуганные пехотинцы прекращают стрелять и жмутся к земле.

Разделавшись с ограждениями на пляже, десантники ползут по узким тропинкам вверх, к зенитным установкам. Здесь, под перекрестным огнем, игрок впервые знакомится с геймлеем Company of Heroes. Если в двух словах – он быстр. Таких скоростей ты не увидишь больше нигде, разве что в очень правильных шутерах. И дело даже не в том, что Company of Heroes старается выглядеть достоверной, а потому отправляет солдат на встречу с господом уже после пары попаданий. Просто все гремит, взрывается и стонет настолько вовремя и к месту, что кажется, будто битвы не длятся больше нескольких секунд. Меж тем, некоторые схватки – как правило, с крепкой, как гвоздь, пехотой, затягиваются на две-три минуты. И это в современной RTS!

После бурного старта игра постепенно «наращивает мясо». Бои становятся все более ожесточенными, сплошь позиционными. Под словом «позиция» следует понимать не абстрактную линию обороны, а вполне конкретную контрольную точку. По сути, флагшток. Сторона, удерживающая его, получает в награду один из трех ресурсов: живую силу, снабжение или бензин. На вырученные средства можно нанять и вооружить пехотинцев, прикупить бронетехнику, улучшить технологии и задействовать спецподдержку (подробнее о ней читай во врезке).

В сюжет битвы за контрольные точки вплетены очень тонко. Я бы даже сказал незаметно. Мало того, порой расположение некоторых опорных пунктов оправдано еще и исторически. Ту же церковь в Карантане штурмовала 9-я дивизия майора Гарри Германа. Штурмовала не слишком успешно. После часового боя немцы забросали со-

О ПОЛЬЗЕ МУЛЬТИПЛЕЕРА

Многопользовательский режим – основа основ любой стратегии. Без него игра не живет дольше отведенных кампанией часов, а порой забывается (читай: умирает) еще раньше. **Relic** знает об этом лучше остальных, а потому выверяет мультиплеер очень скрупулезно. ***Company of Heroes*** – не только чрезвычайно быстрая, но и чрезвычайно умная стратегия. Чтобы победить соперника, нужно, прежде всего, тщательно выстроить оборонительную линию. Заминировать подходы к флагштоку, грамотно расставить снайперов, пулеметчиков. А в дальнейшем подогнать и парочку бронемашин. Впрочем, можно выбрать другую тактику. Например, вместо того чтобы копить 500 очков, уничтожить вражеский штаб. Вот только сделать это будет не шибко просто. На первых порах один грамотно выстроенный дот без труда управится с любым количеством солдат. Так что без пушки не обойтись.





■ Спрятавшиеся за грузовиком бойцы получают дополнительный бонус к защите.



■ Отведав свинца на земле, немцы ударили с воздуха.


Техника Союзников слабее немецкой.


Ночные миссии особенно зрелищны.


Несколько лет назад так выглядели передовые шутеры.



И почему нам не показали высадку в районе Sword?

юзников гранатами. В игре все более радужно. Выкурить противника из здания не составляет труда. Но сам факт того, что авторы обращались к военным энциклопедиям и воссоздавали схватки с оглядкой на, заслуживает всяческой похвалы.

Могло бы быть и иначе. Relic разработала необычайно аддиктивную боевую систему, которая позволяет свободно обходиться и без сюжета. Даже если бы союзники очутились после Шербура на Альфа Центавре и принялись утюжить инопланетян, игра осталась бы все такой же привлекательной. Это сложно передать словами, это надо видеть и чувствовать.

ЧИСТЫЙ ГОРИЗОНТ

Очень хочется писать о графике Company of Heroes исключительно восторженно. Все-таки более красивой и зрелищной стратегии на сегодняшний день нет. И как скоро появятся достойные конкуренты, тоже неизвестно. Тем не менее, те немногочисленные ошибки, что встречаются в игре, тотчас бросаются в глаза.

Прежде всего, уничтожить можно далеко не все, хотя официальный сайт говорит об обратном. Расставленные дизайнерами укрепления зачастую выдерживают и сотню выстрелов из миномета. Взрывы лишь «слизывают» притаившуюся пехоту, а воронок не оставляют. Домики тоже рушатся слишком картинно – почти всегда одинаково. Да и пехота из-под обломков вылезает целехонькая. Словом, есть над чем работать.



Даже несмотря на внешние изъяны Company of Heroes остается первоклассной стратегией, которая не только расширяет границы жанра (по размаху и красоте схваток он приближается к киноиндустрии), но и дает вполне однозначный ответ на вопрос: «Как живется RTS без Blizzard?». Хорошо живется. Привольно.

СПЕЦПОДДЕРЖКА


В горячих схватках бойцы набирают опыт, становятся более выносливыми. Кроме того, часть заработанных ими очков переходит в так называемые Commander Points, которые в дальнейшем можно потратить на специальные исследования. У каждой из рас предусмотрены три ветки развития, именуемые Company Commander. Одна из них нацелена на атаку, другая на защиту, третья предоставляет всяческие бонусы. Например, повышает боевой дух солдат.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 9.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.6



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

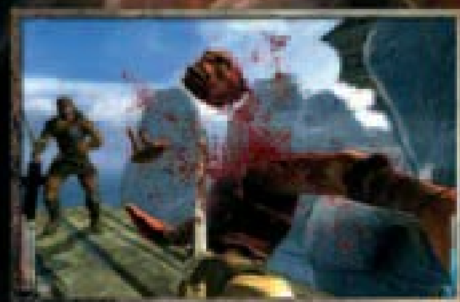
ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	10.0
ИНТЕРФЕЙС	9.0

ДОСТОИНСТВА: Лучшая на сегодняшний день графика; зрелищные стремительные бои; интереснейшие видеовставки; сбалансированный мультиплеер.

НЕДОСТАТКИ: Небольшие огрехи в физике; порой бойцы не могут попасть друг в друга, хотя стреляют в упор; последние миссии слишком сложны и однообразны.

ИТОГО **9.0** Лучшая стратегия в нынешнем году. Быстрая, эффектная, стильная.

Он пришел разбудить древнее зло







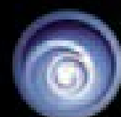
- Меч, магия и хитрость помогут вам пройти ваш путь
- Жесткие битвы с безжалостными и бесстрашными врагами
- Улучшенная версия движка Valve Half Life 2 Source Engine
- Захватывающие многопользовательские сражения с участием до 32 человек

Dark Messiah™
Might and Magic®

WWW.DARKMESSIAHGAME.RU

ARKANE STUDIOS

Kuju



Бука®

THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ

ДАЙ, СИМ, НА СЧАСТЬЕ ЛАПУ МНЕ



Текст: Михаил Бузенков

Интервью с разработчиками на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Life Sim
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	Maxis Software
ПОЙДЕТ	Процессор 600MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.softclub.ru/games/game.asp?id=10575

Baby, baby, baby, let's dance… У этой незатейливой песенки из *The Sims 2* есть и другое название – на симлише. Симлиш – новый язык общения. На нем говорят повсюду: в Америке и Англии, Японии и России. Пока лишь виртуальные человечки, но вскоре, похоже, подхватим и мы. Зачем тратить время на французский Верлена и английский Шекспира, когда можно воскликнуть «Woo-hoo!» – и тебя поймут.

«Питомцы» – шестое по счету дополнение к *The Sims 2*. Но по значимости оно, безусловно, впереди. Все-таки домашних животных, которые впервые замечены еще в альфа-версии *The Sims*, а затем в *The Sims: Unleashed*, здорово не хватало. Теперь они появились и во второй части. Попугаи, морские свинки, кошечки, собачки – все как положено. Кроме того, зеленые просторы «Новосельска» (так называется один из районов в русском переводе) кишат волками и скунсами. При должном старании их тоже можно приручить. Есть даже оборотень. Если он укусит сима, ближайшей ночью жертва обрастет шерстью, начнет выть и насиловать женщин в коленки.

РЕДАКТОР ВИЛЬМУТА

Британскому ученому Яну Вильмуту (Ian Wilmut) потребовалось двадцать два года на то, чтобы превратить замороженный эмбрион в теленка Фрости. В «Питомцах» кошки и собаки рождаются быстро. Буквально за пару минут можно создать животное любой породы и окраса. Или же выбрать уже готовую особь: заказать в зоомагазине или подобрать прямо на улице. В любом случае, отвечать за тех, кого приручил, придется по полной программе. Кошки и собаки взаимодействуют с окружающим миром по тем же законам, что и симы-люди (читай: делают все, чтобы пользователь не скучал). Скучать и вправду некогда. Пушистые клубочки крутятся волчком, роют на лужайке ямки, рвут в клочья новенькие диваны, задирают прохожих и диких животных, набрасываются на хозяина сзади, тявкают, пищат. А с появлением новорожденных затевают такую кутерьму, что только держись. Выход один: не пускать воспитание питомцев на самотек. Несмотря на то, что розовые джакузи и шумные ве-

В «Питомцах» кошки и собаки рождаются быстро. За пару минут можно создать животное любой породы и окраса



Этот толстощекий кот напоминает бывшего генерального директора ФК «Спартак» Андрея Червиченко.



О КОМПАНИИ

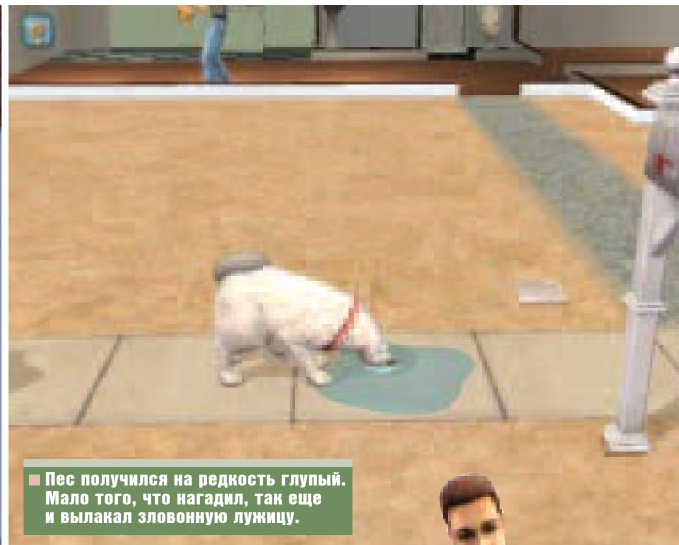
■ В 1984 году молодой дизайнер Уилл Райт (Will Wright) разработал незатейливую аркаду *Raid on Bungeling Bay*, в которой крошечный вертолет атаковал всяческие острова. Выпустив игру, Уилл тотчас смекнул, что строить города куда веселее, чем уничтожать. Так родилась концепция *SimCity*. Но на тот момент будущий шедевр издателей не заинтересовал. Два года спустя он познакомился с Джеффом Брауном (Jeff Braun), а еще через год создал вместе с ним компанию Maxis.

ФАКТЫ

1 кусачий оборотень · **30** забавных кошек · **60** милых собак · **1000** реплик на симлише



■ Морда просит кирпича. Точнее уже выпросила.



■ Пес получился на редкость глупый. Мало того, что нагадил, так еще и вылакал зловонную лужицу.

черинки никуда не делись, часть времени все-таки придется уделить четвероногим.

Прежде всего, нужно приучить их к туалету. Затем отругать за порчу мебели. И, по возможности, поощрить за прилежное поведение вкусной косточкой. Задобренная собака или кошка будет проказничать гораздо реже. Как следует воспитав любимцев, надобно обучить их парочке трюков. Например, наглядно показать (с хрипами и стонами сим валится навзничь), как прикидываться мертвыми. Дрессированные животные востребованы в шоу-бизнесе, сфере обслуживания и охранных агентствах. Миллион на них, конечно, не сколотишь, но на пропитание хватит сполна.

НА ЯЗЫКЕ ДОБРА

Я не зря начал рецензию с рассказа о симлише. Этот примечательный язык не терпит грубости. Он бесконечно мил и приятен для слуха, за что отдельное спасибо звукорежиссерам.

Вежливая и сплошь политкорректная игра тем не менее привлекает внимание не только законченных пацифистов и детей младшего школьного. Стоит взглянуть, с каким усердием сим обучает попугая забавной тарабарщине, и внутри просыпается что-то доброе, теплое, давно забытое. А как он нянчится с крошечной морской свинкой! У-тю-тю, у-тю-тю. Мы тоже порой делаем так же, когда глядеть на окровавленные куски мяса более нет сил.

Знаешь, дорогой читатель, я бы мог еще о многом тебе поведать. «Питомцы», следуя негласной традиции серии The Sims, необычайно многогранны. За полчаса игры на экране случилось столько маленьких трагедий и столь же крошечных побед, что рассказывать о них можно не один день. Представь, за какие-то десять-пятнадцать минут я успел зарегистрировать собственную породу, открыть питомник и тотчас пустить стартовый капитал по ветру. А потом, минут через пять, наступил вечер. И, позабыв о работе, я отправился с питомцами в парк. А там, в бежевом джемпере и небесно-голубых джинсах, прогуливалась с кошкой (или котом – первичных половых признаков у животных нет) соседка. Комплимент, другой, а дальше свадьба, ребенок, игрушки… Словом, все как положено. Стремительно, очаровательно, легко. Такие игры больше не делает никто. Только чудодеи из Maxis.





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Множество прелестных зверушек: от вислоухих кошек до морских свинок; отличный редактор персонажей; графика и звук, как всегда, на высоте.

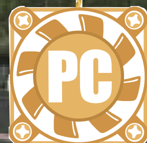
– НЕДОСТАТКИ: Всего лишь три различных городка; в игре нет четкой цели, а потому, достигнув определенных карьерных высот, симовод начинает скучать.

ИТОГО 9.0 Лучшее дополнение к The Sims 2. Разве нужны другие эпитеты?

GTR 2

В ПОГОНЕ ЗА РЕАЛИЗМОМ





Текст: Паша Дэ

ЖАНР ИГРЫ
Simulator/Racing
ИЗДАТЕЛЬ
10tacle Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
SimBin Development Team
ПОЙДЕТ
Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 3.5GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ndgames.ru/gtr2/

Вообще-то я обожаю серию *Need for Speed* и автосимуляторы не жалую. Да и за *GTR 2* не сел бы, если бы не друг мой Даниил. Пришел, говорит: «Бросай ты свой *Most Wanted*. Смотри, что я принес! Новый хит в мире гонок – GTR 2. Может, графика – и не писк моды, да и сюжета, в отличие от *ToCA Race Driver 3*, нет. Но зато достоверная, зараза». Дай, думаю, посмотрю, что за игра такая.

ПЫЛЬ В ГЛАЗА

Запускаю, значит, эту самую *GTR 2* и, по совету Дани, захожу в меню «настройки управления». Ни шиша себе! Мы чем управляем? Субмариной? На кой столько кнопок? «Ограничитель скорости», «баланс передних тормозов», «баланс задних тормозов» – все это, конечно, здорово, но зачем такие премудрости? Я сейчас всех с помощью курсоров сделаю! Где тут задается уровень сложности? Все, нашел: выставляю «симулятор»! К чертям помощника в торможении, систему стабилизации и прочую чепуху – и без читерских приемчиков управлюсь.



Дайте же покататься, наконец! Что у нас на выбор? Официальные чемпионаты FIA GT 2003 и 2004 годов, разномастные кубки, 24-часовые заезды... Школа мастерства? Они издеваются? Это еще зачем?! Приму участие в чемпионате 2004 года. Всего 11 этапов? Негусто, за вечер управлюсь. Выбираю команду и тачку. О, какие красавицы! BMW M3 GTR, Ferrari 550 Maranelo, Lamborghini Murcielago R-GT, Lotus Elise, Porsche 911 GT3 Cup – одна другой лучше. На таких «конфетках» не стыдно и в Рокпорт сунуться. Первый этап – Монца. Пропускаю практику 1, практику 2, квалификацию 1, квалификацию 2 (уф, сколько можно-то?!). Готовлюсь к заезду. Восемьдесят


Вид из кабины только кажется неудобным.

НУЖНО БЫТЬ НАЧЕКУ, ВЕДЬ ПРЕСЛЕДОВАТЕЛИ ТОЛЬКО И ЖДУТ МОМЕНТА, ЧТОБЫ ОСТАВИТЬ ТЕБЯ НЕ У ДЕЛ

О КОМПАНИИ



■ SimBin Development Team работает в игровой индустрии не первый год. На данный момент в активе студии числятся три проекта, и все – гоночные симуляторы: *GTR: FIA GT Racing Game*, *GT Legends* и *GTR 2*. На подходе еще одна гонка по известной лицензии: *RACE: The Official WTCC Game*. Игра выйдет в следующем году.
«Get Real» – таков девиз компании. Сам понимаешь, за грошовые игры разработчики не берутся. Только за настоящие симуляторы.

ФАКТЫ

19 скрупулезно воссозданных трасс

36 тачек соревнуются одновременно

100 кругов – еще не предел

140 авто 2003 и 2004 годов



■ Кадр из стильного вступительного ролика.

семь кругов? Тридцать пять конкурентов? Похоже, разработчики обожают большие числа. Звучит стартовый сигнал, давлю на газ. Машина буксует одну, две секунды (что такое?) и наконец трогается. Завидев поворот, жму на тормоза, авто теряет управление. Через мгновение курю на обочине. Пока осознавал, что произошло, резвые оппоненты удрали далеко вперед.
Скрипя зубами, возвращаюсь в главное меню и выставляю уровень сложности «новичок» (Даниил меня засмеет!). Возвращаюсь на трассу. Что ж, держаться на дороге теперь проще, но с клавиатурой далеко не уедешь. Достаю из ящика запылившийся геймпад. Пускай за повороты руля отвечает левая аналоговая рукоять, за газ и тормоз – правая. Жить можно. Жаль, руля нет, а то бы я задал соперникам жару.

ТАНКИ, НА СТАРТ!

А играть в GTR 2 не так сложно, как казалось вначале. Правда, чаю, как за *NFS: Most Wanted*, не попьешь. Да и не до чаепитий тут – такая борьба за каждый метр! Нужно быть начеку, ведь преследователи только и ждут момента, чтобы оставить меня не у дел. И трассы скучать не дают.
Умение четко входить в повороты, будь они прокляты, – целое искусство. Нормальный, ранний, поздний апексы (я не ругаюсь, это названия такие), шиканы (связки поворотов) – для каждого есть своя техника. Ею нужно овладеть, даже если очень не хочется, в «школе мастерства». К тому же «золотые шестеренки», которые выдают за усвоенные уроки, открывают новые чемпионаты и трассы.
И все же в SimBin Development Team работают какие-то маньяки. Стоит только зайти в га-

ЛИКБЕЗ: FIA GT

Серия FIA GT была впервые проведена в 1997 году. Регламент чемпионата допускает к заездам автомобили нескольких классов. GT-авто – самые мощные (600-650 лошадок). Яркие представители данной категории Ferrari 575, Lamborghini Murcielago R-GT. Тачки класса N-GT поскромнее, их мощность – около 450 л.с. (Ferrari 360, Porsche 996 GT3 RS). На данный момент в FIA GT собраны самые современные гоночные автомобили.
Особый азарт соревнованиям придает весовой гандикап. Машины, финиширующие первыми, для обострения борьбы нагружают балластом (до 80 кг). Когда гонщик начинает показывать плевенькие результаты, дополнительный груз снимают. Гвоздем чемпионата является «24 часа Спа» – гонка на выносливость (была впервые проведена в 2001 году). Существует целый свод правил, который было бы неплохо изучить, перед тем как сесть за руль. Благо в электронном виде он есть и в игре.





■ Картинка, скажем прямо, не впечатляет.



■ Если присмотреться, видно, как пилот выжимает педали газа и тормоза.



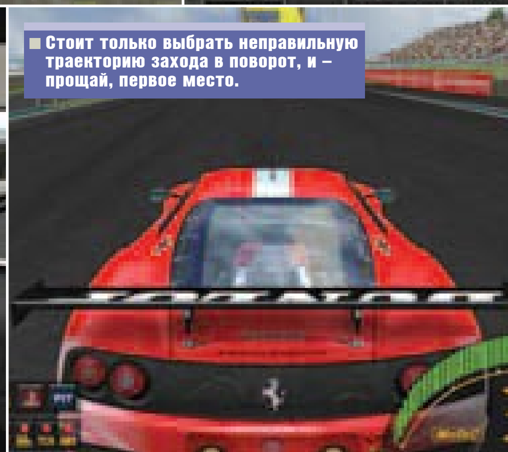
Солнце ослепляет так, что с трудом видишь дорогу.



Любую представленную в игре машину можно изучить со всех сторон.



Пренебрег тормозами и тут же за это поплатился.



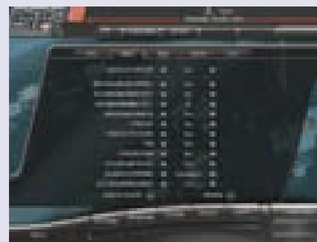
Стоит только выбрать неправильную траекторию захода в поворот, и – прощай, первое место.

раж и посмотреть на настройки болида, как становится ясно: эти ребята просто одержимы автомобилями. Настроить можно все что душе угодно: охлаждение, уровень топлива, дифференциалы разгона, наката, перенагрузки, давление в шинах, жесткость амортизаторов, ограничители хода, воздухозаборник. Если будет угодно, отрегулировать сход/развал. Разве что инкрустировать драгоценными камнями рукоять коробки передач и заказать позолоченную выхлопную трубу не получится. Забудь также про обвесы, спойлеры и винилы. Да, тюнинга нет и в помине. Зато любые изменения в настройках влияют на поведение автомобиля на трассе.

Бьюсь об заклад, тебе интересно узнать, корежатся ли машины. Наверняка думаешь, на треках Энны Пергузы, Хоккенхайма, Брно, Донингтон Парка и на прочих официальных трассах творится беспредел – прямо как во *FlatOut 2* (винтики-шпунтики в разные стороны, моторы наголо). Как бы не так, друг мой! За агрессивное поведение на дороге и дисквалифицировать могут. Впрочем, небольшие аварии все же случаются. Робко отлетает в сторону капот, туда же катятся колеса, бьются стекла и даже дым из мотора валит. Но вот живописные вмятины на корпусе шикарных тачек не отображаются. В общем, скромные такие повреждения.

До слез обидно, что «симбиновцы» слишком увлеклись физическим движком и забыли подтянуть графику. Та же ToCA 3 положит GTR 2 на лопатки одной левой. Да и приставочная *Gran Turismo 4*, вышедшая на старушке PlayStation 2, смотрится лучше GTR 2. Размытый горизонт, серенькие текстурки, посредственная растительность – все эти визуальные дефекты заметны невооруженным глазом. Только, пожалуй, модели машин – ничего так, нормальные. Не простил бы, слово даю, если бы не достоверная физика. В общем, пока *NFS Carbon* еще только готовится к выходу, советую всем познать истину. Если думаешь, что ты – крутой виртуальный водила, GTR 2 поставит тебя на место. Наверняка.

ОПТИМИЗИРУЕМ GTR 2



Движок *GTR 2*, доставшийся ей в наследство от *GT Legends* (предыдущий гоночный симулятор от «симбиновцев»), оптимизирован из рук вон плохо. И, как следствие, игра очень требовательна к ресурсам твоего компьютера. Вот пара советов по улучшению производительности: уменьши количество видимых оппонентов, выключи опции «блики фар» и «детализация колес», понизь число звуковых эффектов. Картинка почти не изменится, а тормоза пропадут.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 9.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.5

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ



ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Самая качественная симуляция авто в играх; регулируемый уровень сложности; детальная настройка параметров машины; аутентичные трассы.

– НЕДОСТАТКИ: Устаревшая графика; неоптимизированный движок и, как следствие, высокие системные требования; острая необходимость в руле.

ИТОГО **8.5** GTR 2 – это реализм, это сложно, это для настоящих мужчин. Таких, как ты!

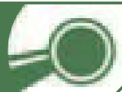
FIFA 07

РАВНЕНИЕ НА PRO EVOLUTION



Текст: Павел "Merseyside Devil" Демин





Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Sport
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	EA Canada
ПОЙДЕТ	Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 4
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	fifa07.ea.com

Играл в *FIFA 07* и глазам своим не верил. Внешне она почти не изменилась: на PC футбольный симулятор от EA вышел на старом движке. Чего не скажешь о геймплее. Не знаю, что заставило «электроников» взяться за голову, но факт остается фактом: настолько правдоподобной FIFA мы доселе не видели.

Как поведал Александр Приходько, «наш» человек в стане EA Canada, именно на реализм был сделан упор в этом году. Разработчики из Канады вдоль и поперек изучили главного конкурента своей серии. Заимствования из *Pro Evolution Soccer* видны невооруженным взглядом. Однако журить «электроников» и говорить, как нехорошо они поступили, мы не станем. Ведь лучшего источника для вдохновения, чем PES, и не найти.

ИГРАЙ ГОЛОВОЙ!

Изучая анонс игры, где среди прочего говорилось о новой физике мяча, я сильно сомневался. Зря! Будь то зеленый газон, нога Рональдиньо или стойка ворот: после столкновения с ними футбольный снаряд ведет себя на порядок правдоподобнее, чем раньше. Во время контакта с объектом учитывается и скорость полета сферы, и ее кручение. Причем результат взаимодействия также зависит погодных условий.

Трудно поверить, но такое на первый взгляд незначительное нововведение сильно изменило весь игровой процесс. К счастью, в лучшую сторону.

Наиболее серьезным недостатком всей серии FIFA был шаблонный геймплей. Другими словами, мячи залетали в ворота, как правило, с одних и тех же точек. То же самое и с передачами: выполняя пас, можно было с точностью сказать, пройдет он или нет. Игра по обкатанной схеме считалась самой эффективной.

Что теперь? Теперь исход каждого игрового эпизода зависит от множества параметров и случайных факторов. Трудно предугадать, что произойдет через мгновение. *FIFA 07* вынуждает работать головой и подключать фантазию, а не тупо давить на клавиши в заученной последовательности.

Удовольствие получаешь уже от борьбы в центре поля. Наконец-то пасы в одно касание стали эффективными. Стеночки, забегания – все эти приемы



Удары Андрея Шевченко, новобранца команды Романа Абрамовича, всегда опасны.

FIFA 07 ЗАСТАВЛЯЕТ РАБОТАТЬ ГОЛОВОЙ, А НЕ ТУПО ДАВИТЬ НА КЛАВИШИ В ЗАУЧЕННОЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ



О КОМПАНИИ

■ О EA Canada мы уже неоднократно рассказывали. Это подразделение Electronic Arts, которое отвечает за большинство игр спортивной линейки компании. Ребята ежегодно потчуют нас новыми *FIFA*, *NHL*, *NBA* и не только.
EA Canada также занимается разработкой менеджеров, таких как *FIFA Manager*, *Total Club Manager* (в девичестве *F.A. Premier League Football Manager*). Случались у «электроников» из страны кленового листа и взлеты, и падения, но их вклад в развитие жанра спортивных игр неоценим.

ФАКТЫ

27 национальных чемпионатов

41 сборная, наша в их числе

83 балла – рейтинг Аршавина

510 знаменитых и не очень клубов



■ Сила Рональдиньо и его команды (Барселона) в FIFA 07 явно переоценена.



■ Через мгновение мяч окажется в верхнем углу ворот.

действительно позволяют выиграть пару лишних метров у противника и грамотно использовать полученное преимущество. Наблюдается прогресс и на завершающей стадии. Дальние удары теперь намного чаще поражают цель!
Стандартные положения разыгрываются точь-в-точь как в PES. Никаких прицелов, никаких скриптов – задается направление, сила и подкрутка.
Голы перестали походить друг на друга как две капли воды. «Мертвые» точки, удары с которых при определенном мастерстве игрока в *FIFA 06* оказывались не берущимися, пропали. Заколотить мяч в сетку ворот теперь можно тысячей разных способов. Возрос процент случайных голов.

НАСТОЯЩИЙ ФУТБОЛ

В FIFA 07 забивают теперь не только нападающие, но и подключающиеся к атаке хавы и даже защитники. И причем довольно часто – о таком раньше мы могли только мечтать! Не подконтрольные игроку футболисты неплохо двигаются по полю, открываются для передач. Активно «работают фланги».
Однако при всех плюсах новой FIFA 07 почувствовать себя великим тактиком, в отличие от игр серии PES, она не дает. Выбор схемы, перестановки на поле, персональная опека – все это есть, но едва ли влияет на успехи твоей команды. В отличие от Pro Evo, где тактика так же важна, как умелое обращение с геймпадом.
Очень приятное нововведение – живая реакция трибун на происходящее. Из нового репертуара зрителей: гул в конце матча.
Кроме того, доступен стандартный для игр серии FIFA набор: классный саундтрек и лицензии на ведущие европейские национальные первенства, в число которых попала даже польская лига (!). Наших клубов, разумеется, нет.
Но мы на EA не в обиде. В последние годы я играл в FIFA только по сети (о мультиплеере – в будущих номерах), а в этом году меня снова заинтересовал сингл. Что ж, прогресс налицо. Пожелаем «электроникам» двигаться в этом же направлении. Ну и движок сменить. А то уже неприлично как-то.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.3



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	9.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.5
ИНТЕРФЕЙС	8.5

+ ДОСТОИНСТВА: Обновленная физика мяча и система ударов; достоверный игровой процесс; отличный саундтрек и звук; интересный режим карьеры.

– НЕДОСТАТКИ: Устаревший движок; многие фишки заимствованы у Pro Evolution Soccer; невнятная игра защитников; отечественных клубов, к сожалению, нет.

ИТОГО 8.0 Такой прыти от EA мы не ожидали. FIFA 07 по силам тягаться с PES 6.

НАСТОЯЩИЙ ФУТБОЛ

МНЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛА

Так как футбольный симулятор *FIFA* в нынешнем году получился на загляденье, мы решили не ограничиваться рецензией и хорошенько расспросили Александра Приходько, одного из сотрудников EA Canada, отвечавшего за игровой процесс.

PC ИГРЫ: Здравствуйте, Александр. Поведайте нам о новой системе ударов. Мы заметили, что забить издали стало значительно проще.
Александр Приходько (далее А.П.): Так и есть. Однако нужно постоянно учитывать многочисленные факторы: на точность удара влияет скорость катящегося/летящего мяча, то, как игрок его нанес (носком, «щечкой», подъемом), и характеристики самого футболиста.
Очень важно не прогадать с силой. Промедлишь – и мяч уйдет «в молоко». Хотя классный игрок вроде Рональдо или Анри и в этом случае может пробить точно в угол.

PC ИГРЫ: Серьезным изменениям подверглась борьба за мяч на земле и в воздухе. Расскажите о них поподробнее.
А.П.: Мы добавили множество новых движений: подкаты, подсечки, разнообразнейшие падения после ударов по ногам, зацепов и толчков. Отмечу, что исход единоборства на 90 процентов зависит от характеристик игрока. Мощный защитник в девяти случаях из десяти оттеснит корпусом «легкого» нападающего. Здесь без сюрпризов, ведь именно так и бывает в настоящем футболе.



Беседовал **Павел Демин**

Борьба на «втором этаже» также создавалась с чистого листа. Если кратко, то теперь возможно все. Даже гол после удара головой из-за пределов штрафной.

PC ИГРЫ: Дриблинг в *FIFA 06* был практически бесполезен. Обвести даже одного защитника удавалось нечасто. В нынешней версии все иначе. Финтить приходится постоянно. Но как определить, клюнет противник на ложное движение или нет?
А.П.: Эффективность дриблинга в FIFA 07 может быть разной. Пройдет финт или нет, зависит как от умений дриблера и защитника, так и от ловкости пальцев самого игрока. Однако финтить, как Рональдиньо или Криштиану Рональду, вовсе не обязательно. Внезапное ускорение – вот ключ к успеху.

PC ИГРЫ: Нешуточные изменения коснулись мультиплеера. Расскажите, что такое Интерактивные Лиги (Interactive Leagues)?
А.П.: Interactive Leagues – это аналоги настоящих чемпионатов. Объясню на примере. Скажем, играют в эту субботу всамделишные «Арсенал» и «Челси». С четверга по субботу на сервере EA Sports Online между поклонниками этих команд проходят виртуальные футбольные матчи. Три очка получает та команда, фанаты которой одержат больше всего побед.
В настоящее время доступны только английское, французское, немецкое и мексиканское первенства.



PC ИГРЫ: Чтобы разрабатывать игру про футбол, обязательно футбол любить?
А.П.: Безусловно. А еще лучше почаще выходить на зеленый газон самому. 

РЕКЛАМА

МАГИЯ СУЩЕСТВУЕТ. ПРОСТО ПРИСМОТРИСЬ.

Приходит время, когда открываются тайны древности... Найди ответы в трилогии "Герои Уничтоженных Империй".



Игра «Герои уничтоженных империй» выпускается вместе с одноименной серией книг от сценариста игры, обладателя премии Eurocon «Лучший писатель-дебютант Европы» Ильи Новака. Читайте первые три романа серии: "Некромагия", "Магия в крови" и "Битва деревьев"

www.heroesofae.com





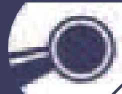


LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

ИСПОЛЬЗУЙ СИЛУ СМЕХА, ЛЮК



Текст: Святослав Торик



Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	LucasArts Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Traveller's Tales
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.5GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	до 2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.lucasarts.com/games/legostarwarsii/

Нельзя назвать прошлогодний успех LEGO Star Wars оглушительным – не всем понравился удивительный мир игры, собранный из кубиков конструктора LEGO. Однако с самого начала было ясно, что переработкой кинотрилогии про детство и юность Скайуокера дело не ограничится. «Новая надежда», «Империя наносит ответный удар» и «Возвращение джедая» так и напрашивались на аналогичную пародию, и Traveller's Tales не подвела.

Такое ощущение, будто авторы с самого начала работали над всеми шестью частями звездной саги, а в срок успели выпустить лишь «вторую трилогию». Ведь прошло всего ничего – а перед нами не просто три новых эпизода, а три ОГРОМНЫХ новых эпизода. Если на оригинал в среднем уходило часа четыре, то только на один уровень первого эпизода *LEGO Star Wars II* тратится не менее получаса. Нехитрый рецепт «тех же щей, да погуще» сработал еще раз – разработчики пожинают лавры, издатель подсчитывает выручку, а поклонники «Звездных войн» наслаждаются игрушечными фигурками персонажей.

И в этом нет ничего удивительного. Ведь торговая марка Star Wars популярна настолько, что даже такая избитая, казалось бы, затея, как разработка экшена по мотивам фильма, просто обязана была принести добрые плоды и порадовать фанатов.

ИНЖЕНЕРЫ ЛУКАСА

Для тех, кто не играл в первую часть, напомню, что конструктор в LEGO Star Wars – не просто элемент стиля. С помощью него можно собирать диковинные модели техники и даже мастерить персонажей. Как насчет «Люка Чубакки», похожего на актера **Марка Хэмилла** (Mark Hamill) с головой вуки? Или, скажем, «Леи Вэйдер» – с легко узнаваемой прической принцессы Органы и телом ее отца, закованным в черную сталь? А вот еще вариант: «Оби Ван Соло», джедай-контрабандист. Все это смешно до поры до времени, но затем надоедает. И тут на помощь приходят космические корабли. Слабо разбомбить на личном тай-файтере здоровенную «Звезду Смерти»? В игре ты можешь делать все что пожелаешь. Даже потешаться над основами вселенной Star Wars.

Как и многие другие современные мультиплатформенные игры, LEGO Star Wars II поощряет собирательство



Под воздействием Силы окрестные механизмы разваливаются на ценные винтики и гаечки, от которых уже спасу нет.



О КОМПАНИИ

■ Несмотря на то, что Traveller's Tales не вызывает столь же ярких ассоциаций, как id Software или Westwood Studios, на ее счету масса внушительных проектов. Львиная доля их приходится на разного рода консоли, для которых компания начала разрабатывать игры аж в 1990 году!
На персональных компьютерах разработчики отличились проектами *LEGO Star Wars*, *Sonic 3D Blast* и *Sonic R*, а также недавним хитом по одноименному кинофильму – *«Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный Шкаф»* (The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe).

ФАКТЫ

1 виртуальный конструктор LEGO

3 эпизода оригинальной трилогии

30 минут на освоение первого уровня

104 героя в режиме Free Play



■ Скучную, серую архитектуру «Звезды Смерти» заметно оживляют фирменные «заклепки» конструктора LEGO.



■ Разработчики не прочь пошутить над самым святым. Признайся, ты же никогда не видел голого имперского штурмовика?

ШОУ ИМЕНИ ДЖОРДЖА ЛУКАСА

Герои The Original Trilogy комичны до безобразия. Нарисованные улыбки, не сходящие с лиц даже в самых трагичных сценах, вычурные конечности… Игра развлекает поклонников фильма постоянно. Помнишь, как в конце «Новой надежды», когда Люк улетает со «Звезды Смерти», Оби Ван Кеноби вовсю сражается с Дартом Вэйдером? Так вот, разработчики обыграли сцену следующим образом: вместо того чтобы улыбнуться, Оби Ван машет Люку рукой, то же самое вслед за ним делает и Дарт Вейдер.

А вот еще одна забавная сценка. В самом начале игры, когда Люк, Оби Ван и два робота-неразлучника въезжают в Мос Эйсли, их останавливает патруль. Ты, наверное, помнишь – штурмовик требует у них документы, а Оби Ван использует Силу и говорит: «Тебе не нужны наши документы». Охранник их отпускает. Эпизод воспроизведен с ювелирной точностью, но при этом рожицы героев и милая тарабарщина, заменяющая им человеческую речь, настолько смешны, что только диву даешься, как над таким простеньким и известным моментом можно так смеяться.

ВИНТИКИ И ГАЕЧКИ

Как и многие другие современные мультиплатформенные игры, LEGO Star Wars II поощряет собирательство. Коллекционировать нужно все – кубики, выпадающие буквально отовсюду, винтики, гаечки, разномастные чертежи, скрытые особо хитрыми способами, и другие полезные мелочи.

На геймплей собирательство практически не влияет, но детишкам, а также их родителям обязательно понравится исследовать укромные уголки вселенной Star Wars. Да еще и под знакомую музыку. В игре ты услышишь все композиции из фильма – от волнующей заглавной темы до воинственного «Имперского марша». А значит, лучше прочувствуешь неповторимый дух «Звездных Войн». Ведь для этого и создавалась Lego Star Wars II.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.6
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.2



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

ДОСТОИНСТВА: Яркая графика; популярный и ставший уже классическим сюжет из фильмов «Звездные Войны»; многоплановый дизайн уровней и неповторимый юмор.

НЕДОСТАТКИ: Не шибко удобное управление, несмотря на поддержку джойстиков; приходится собирать всякую всячину, не требующуюся для прохождения.

ИТОГО 8.0 Игра понравится не только фанатам, но и любителям забавных проектов.

THE SHIP

ИДЕАЛЬНОЕ УБИЙСТВО



Текст: Святослав Торик

ЖАНР ИГРЫ	Action/Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Mindscape
РАЗРАБОТЧИК	Outerlight
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.5GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	до 16
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.theshiponline.com/

Сотрудники IO Interactive давненько хотели перенести *Hitman* в онлайн. Чуть ли не с момента выхода первой части культового сериала про наемного убийцу. Но пока датчане размышляли и сомневались, подсчитывая возможную прибыль, их опередили молодые ребята из Outerlight. Игра, которую они создали, во многом напоминает похождения лысого киллера. С поправками на многопользовательский режим и модный нынче движок Source.

ОХОТНИК И ЖЕРТВА

Некто Мистер Икс, знатный богач и любитель острых ощущений, выкупил шесть роскошных кораблей. Нанял обслугу и охранников и пригласил нескольких гостей. Каждому из них вручил по карточке с именами людей, которых нужно умертвить. При этом предупредил охотников за головами, что однажды они тоже станут мишенями. Экий он затейник, этот Мистер Икс.

«Мочить» разрешается везде, даже в сортире. Оружия – целый арсенал, вот только его надо сначала отыскать. Можно, например, воспользоваться висящим на стене пожарным топориком. Или же разжиться мощной пушкой. Впрочем, даже самый крутой ствол отнюдь не гарантирует успех.

Основные трудности в столь нелегком деле, как убийство пассажиров, создают стража и видеокамеры. Стоит герою совершить хоть один неловкий поступок, его тотчас упекут за решетку. Взятка, конечно, поможет выбраться на волю, но драгоценные минуты ты упустишь. Еще один вид расходов – случайное убийство ни в чем не повинного горемыки, которого ты перепутал с другим охотником. Некоторые шутники специально прикидываются убийцами, чтобы отбирать у других наличность.

Выглядит все это безобразие так: бегаем по палубам, кликаем мышкой на других игроков или ботов, чтобы выяснить их имена. Сверяем с карточкой – ага, попался. Ждем, пока цель забредет в укромный уголок – и тюк по темечку. Главное – самому не засветиться. Чтобы сбить с толку преследователей, участники переодеваются в другую одежду или же прогуливаются на глазах у охраны. Хотя имя своего потенциального палача они узнают лишь в том случае, если тот промахнется.

Есть и особый режим – симулятор жизни профессионального



Отыскав жертву, не стоит мелькать у нее перед глазами.

БЫВАЕТ, ГОНЯЕШЬСЯ ЗА ЖЕРТВОЙ БИТЫЙ ЧАС, НО В САМЫЙ ОТВЕТСТВЕННЫЙ МОМЕНТ ГЕРОЙ ВДРУГ ПИСАЕТ В ШТАНИШКИ

О КОМПАНИИ



■ Маленькая компания Outerlight начинала свой путь в 2003 году с модификации *The Ship* для первой части *Half-Life*. В начале 2006-го она выпустила демо-версию The Ship на движке *Half-Life 2* и заключила контракт с издательством Mindscape.
Летом появилась уже полная версия игры, распространяемая через систему Steam. Если ты не можешь отыскать The Ship в родном городе, заплати 20 долларов и скачай ее по следующему адресу: store-front.steampowered.com/v2/index.php?area=game&AppId=2400.

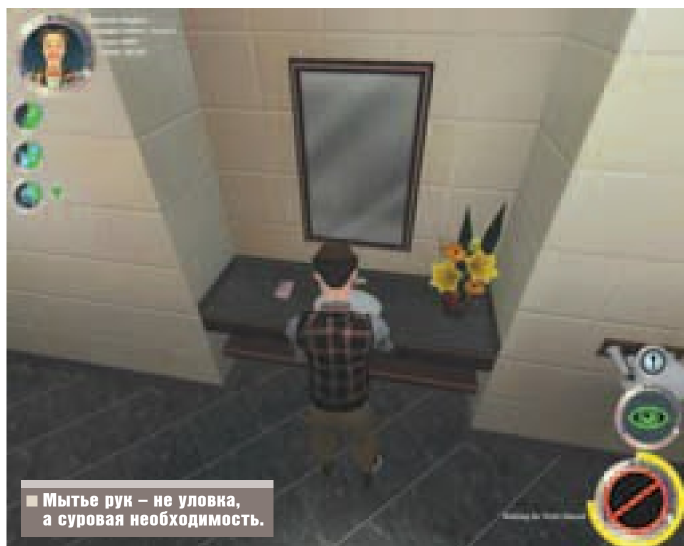
ФАКТЫ

5 потребностей у каждого героя

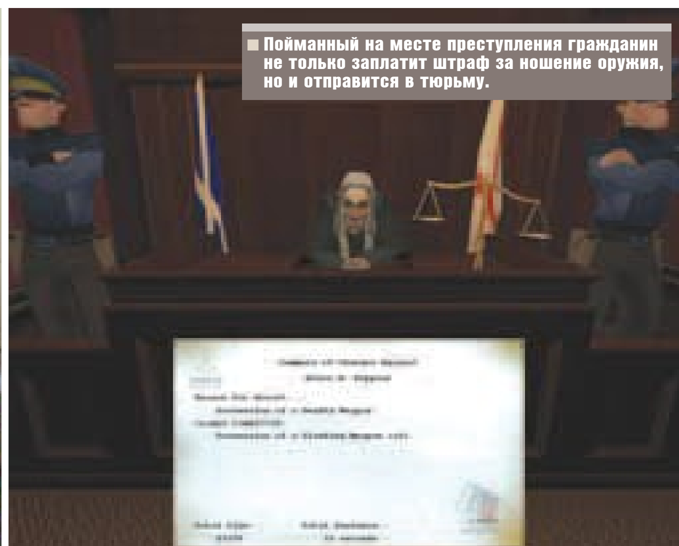
6 судов – от пароходика до лайнера

16 человек борются за жизнь

20 баксов стоит игра через Steam



■ Мытье рук – не уловка, а суровая необходимость.



■ Пойманный на месте преступления гражданин не только заплатит штраф за ношение оружия, но и отправится в тюрьму.

убийцы на морском лайнере. От стандартного он отличается тем, что персонажу приходится не только охотиться на жертву, но и следить за собой – умываться, есть, спать, читать книги и, простите за пикантную подробность, ходить в туалет. Осушив кружку живительной влаги, герой утолит жажду, но вскоре захочет «по-маленькому». Поэтому в перерывах между слежкой за очередным неудачником приходится забегать то в рюмочную, то в уборную. Это придает действу определенное разнообразие, но порой случаются конфузы. Бывает, гоняешься за жертвой битый час, заманиваешь ее в ловушку, но в самый ответственный момент герой вдруг писает в штанишки.
Побеждает в *The Ship* не только сильнейший, но и хитрейший. Точнее, тот игрок, кто не скупится и приплачивает охранникам. И на рожон не лезет. Вместо того чтобы прилюдно размахивать револьвером, использует с виду безобидный бамбуковый зонтик, снабженный ядовитым наконечником. Или обычный одноразовый шприц с цианидом.

КОГДА НА МОРЕ КАЧКА

Оформление кораблей выполнено в стиле, принятом в начале прошлого века. Многочисленные картины, патефоны и барные стойки как нельзя лучше передают дух игры. Откровенно расстраивают лишь два неприятных изъяна: угловатые модели и невразумительная физика. Как подобные огрехи просочились в столь интересную игру, прямо скажем, непонятно. Тем более что движок-то – один из лучших на рынке. Впрочем, авторы планируют развить и переработать игру, в том числе и в графическом плане.
О серьезном психологическом аспекте и притягательном геймплее свидетельствует добрая сотня активных серверов. Как официальных, так и любительских. Вряд ли The Ship потеснит вездесущую *Counter-Strike*, но поиграть в нее обязан каждый, дабы лично оценить солидный вклад студии Outerlight в развитие игровой индустрии.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	7.3
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	5.0



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Невероятно захватывающий геймплей; шесть неповторимых кораблей-уровней; отличный дизайн; множество оружия и костюмов.

– НЕДОСТАТКИ: Физика в игре могла бы быть и получше, хотя бы как в Half-Life 2; на фоне прекрасно оформленных кораблей персонажи выглядят слишком блекло.

ИТОГО 8.0 Если авторы улучшат графику и подлатают баланс, игра затмит Counter-Strike.

JOINT TASK FORCE

RTS ОСОБОГО НАЗНАЧЕНИЯ



Текст: Борис Соколов



Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Vivendi Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	Most Wanted Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3.0GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.jointtaskforce.com

Ночная высадка в тылу врага, стремительный штурм хорошо укрепленной базы, снайперские дуэли, перебежки от одного укрытия к другому под прицельным огнем бронетехники, определение координат цели для авиаудара... До недавнего времени так развлекались герои тактических шутеров от первого лица. Например, бойцы из *Tom Clancy's Ghost Recon* или *Operation Flashpoint*. Теперь подобный экстрим доступен и в стратегии *Joint Task Force*.

Разработчики из Most Wanted – люди творческие. Штампы и удачные находки конкурентов – не для них. Все, что связывает *Joint Task Force* с классическими стратегиями в реальном времени – это рамочка, которой мы привыкли обводить войска.

СПЕЦОТРЯД НА САМООБЕСПЕЧЕНИИ

События игры происходят в ближайшем будущем. В 2007 году ведущие западные державы создали мобильную группу, которой поручили архиважную миссию – уничтожать террористов по всему свету.

Назвали ее Joint Task Force. Видимо, с финансированием у отряда большие трудности. Иначе как объяснить тот факт, что элитные спецназовцы добывают деньги на полях сражений? Заветные доллары капают на счет только после выполнения определенного задания.

Сохранить кровно заработанные средства не получится. Количество врагов, а также качество их вооружения, возрастают от миссии к миссии. С одним вертолетом или БМП еще можно управиться при помощи трофейных гранатометов и стингеров. Но когда на горстку пехотинцев нападает целый танковый взвод, приходится тотчас кликать на иконку с портретом командира подразделения, заходить в специальное меню и тратить баксы на вызов подкрепления или авиационную поддержку.

Начать придется с малого. На первых порах тебе доверят судьбы лишь нескольких солдат и командира отряда. Можешь потерять в бою хоть всех людей, но офицер должен выжить, в противном случае игра закончится.

ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ САПЕРОМ

Структура миссий слишком прямолинейна. Почти всегда требуется добраться из пункта «А»

Можешь потерять в бою хоть всех людей, но офицер должен выжить, в противном случае игра закончится



Кажется, у нас незваные гости.



О КОМПАНИИ

■ Молодая венгерская студия Most Wanted Entertainment была основана в 2005 году голландским издательством HD Publishing. На данный момент *Joint Task Force* – ее единственный проект. Однако в послужном списке большинства членов команды значится целый ряд известных игр. Руководство компании Most Wanted Entertainment планирует в ближайшее время выйти на консольный рынок, а заодно подзаработать и на играх для мобильных телефонов. Но при этом приоритетной платформой останется PC.

ФАКТЫ

1 обучающая миссия для новичков

3 мультиплеерных режима

5 типов местности и погодных условий

20 интересных миссий



■ Ехать на «броне» небезопасно. В любой момент могут саданут из гранатомета.



■ Любой каприз за твой счет. На сей раз вертолет доставил инженера.

в пункт «Б» и попутно стереть с лица земли все живое. Как только достигнута контрольная точка, генштаб подбрасывает свежее задание. В конечном итоге вырисовывается следующая картина: ты петляешь по карте, как по лабиринту. Дошел до самого конца? Готовься к следующему поручению.

Игра устроена так, что у тебя нет права на ошибку. Приходится контролировать каждую мелочь: следить, где расположились бойцы, какой сектор простреливают и так далее. Чуть замешкаешься – тотчас потеряешь половину отряда.

Порой хочется сохранить жизни всех членов подразделения. Особенно когда по прошествии двух-трех миссий у тебя сформировалась ударная группа из опытных бойцов разной специализации. После неудачной атаки куда проще загрузить save-файл и предпринять вторую попытку, нежели обучить подопечных заново. Еще один способ спасти коллектив – поставить игру на паузу и не спеша раздать приказы. Но тогда пропадет все удовольствие. Все-таки перед нами стратегия, в которой сражаются небольшие отряды, а не *Rome: Total War* с его эпическими битвами.

После ожесточенных схваток разрешается починить бронетехнику, поправить здоровье бойцов, поживиться трофеями. Если чувствуешь, что вскоре начнется контрнаступление, можешь приказать солдатам встать возле крупнокалиберных пулеметов или усесться в кресло скорострельной зенитки.

В ШАГЕ ОТ УСПЕХА

К графике существенных претензий нет. В любой момент можно приблизить или отдалить камеру, а также сменить ракурс. Причем при максимальном зуме объекты не рассыпаются на уродливые полигоны. Лучше всего разработчикам удались модели бронетехники, колумбийские джунгли и городские пейзажи.

Joint Task Force поддерживает популярный ускоритель AGEAI PhysX. Но и без него физика окружающего мира выглядит вполне прилично. Танки сносят все на своем пути, после взрыва снаряда тела террористов красиво разлетаются в стороны. А что творит ковровая бомбардировка!

Краткий вывод таков: детище Most Wanted Entertainment могло бы стать хитом, если бы не прямолинейные миссии. На одной качественной графике и реалистичной физике далеко не уедешь.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **7.5**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **6.8**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Необычный сюжет; качественная трехмерная графика; реалистичная физика окружающего мира; оригинальные многопользовательские режимы.

– НЕДОСТАТКИ: Юниты под управлением AI плохо ориентируются на местности; прямолинейная структура миссий; слишком мудреный игровой процесс.

ИТОГО 7.0 Добротная RTS, способная увлечь на несколько дней. Большего не жди.

В ТЫЛУ ВРАГА 2

ВДАЛИ ОТ ПЕРЕДОВОЙ



Текст: Александр Краснов

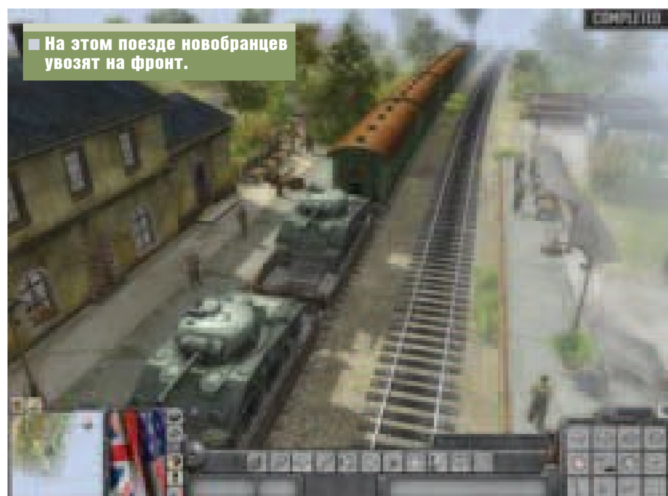


Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Best Way
ПОЙДЕТ	Процессор 1.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.2GHz, 1024MB RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 16
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	vtv2.games.1c.ru

Рейхстаг, колонны немецких «Тигров» и давным-давно отрепетированная высадка в Нормандии продолжают волновать разработчиков всех мастей. Вояк в нацистской форме пачками истребляют буквально повсюду: в шутерах от первого лица, стратегиях и даже RPG! Вот и отечественные компании – Best Way и «1С» – не остались в стороне.

Эта парочка два года назад создала первую часть *«В тылу врага»*, стратегию неожиданно высокого качества. Проект, который больше всего походил на легендарную *Commandos*, получил множество почетных наград и завоевал сердце западного издательства Codemasters. После выхода пары дополнений всем стало ясно – грядет продолжение.



На этом поезде новобранцев увозят на фронт.

Но за второй частью стала приглядывать уже другая уважаемая компания – Ubisoft, которая умеет превращать игры с блестящей идеей в эффектный и успешный сериал. Вспомни хотя бы *Brothers in Arms*.

НИ ШАГУ НАЗАД!

Еще до выхода *«В тылу врага 2»* у игры появился опасный конкурент. Гениальные создатели *Homeworld* и *Warhammer 40.000: Dawn of War* взялись за свою RTS по мотивам Второй мировой – *Company of Heroes*. Между разработчиками началась настоящая «гонка вооружений». Картинки и ролики – один краше другого – появлялись в сети постоянно, а громким обещаниям не было числа. Но как продолжение неторопливой тактической стратегии могло тягаться с ярким, стремительным блокбастером, в который вложена уйма денег? Разработчики нашли выход: в игре появились оглушительные перестрелки и взрывное действо. Те, кому посчастливилось размышлять над занимательными головоломками первой части, на этот раз испытают легкий шок.

Зачистить местность от солдат Третьего рейха более не получится – враги перерождаются и рвутся в атаку до тех пор, пока игрок не выполнит поставленную задачу (читай: активирует скрипт). Отсиживаться в засаде, придумывать, каким способом уложить пару снайперов, – невероятно опасно. Даже если ты со своими соратниками занял оборону, рано или поздно неиссякаемые волны противника ее сомнут. Невольно приходится бежать

«В тылу врага 2» по духу ближе всего к *Call of Duty*, чем к глубоким тактическим стратегиям

О КОМПАНИИ



■ О небольшой украинской студии Best Way, как ни странно, практически ничего не известно. У нее даже нет собственного сайта в интернете!
«В тылу врага» и *«В тылу врага 2»* – единственные проекты компании, выпущенные российским издательством «1С».
На Западе игры вышли под названиями *Soldiers: Heroes of World War II* и *Faces of War*. А дополнение *«В тылу врага: Диверсанты»* издательство Paradox Interactive и вовсе нарекло *Silent Heroes*.
Остается только посочувствовать зарубежным геймерам, вынужденным каждый раз покупать «кота в мешке».

ФАКТЫ

2 типа миссий **3** игровые стороны **5** моделей самолетов **20** различных танков



Тайная высадка, но не в Нормандии. К сожалению, управлять этим водным транспортом нам не позволят.



Если удачно подойти с тыла, то и пулеметчика, и самоходную установку можно уничтожить одной гранатой.

вперед и расчищать путь десятками гранат и сотнями автоматных очередей.
Сражаться с противником ты будешь не один. Игрок ведет лишь часть большой армии – скромный отряд из пяти-шести бойцов и выступает скорее в роли статиста. Одну и ту же миссию выполняют танки, броневики и десятки других солдат. Тебе лишь остается поспевать за основными силами и порой выполнять специальные приказы. Например, обходить с тыла пулеметное гнездо, из-за которого может сорваться наступление, и закидывать его гранатами. Или подрывать пару танков, удерживающих важные позиции. Если этого не сделать и положиться на притаившихся в окопах братьев по оружию, миссия не окончится.
Но не подумай, что несокрушимая линейность портит впечатление от игры. Когда каждую секунду гремят взрывы, рушатся дома и свистят пули, этот несущественный недостаток даже не замечаешь. Ты только представь: на экране происходят десятки мелких, незаметных, казалось бы, драматических событий. Начиная от снайпера, который, схлопотав пулю, рухнул на товарищей с третьего этажа, и заканчивая гранатой, разорвавшей на части целый отряд. «В тылу врага 2» по духу ближе всего к лихому шутеру *Call of Duty*, чем к глубоким тактическим стратегиям, какой являлась первая часть.

БЫСТРАЯ ВОЙНА

В Commandos каждый боец специализировался на каких-то определенных заданиях. Стоило ему умереть, приходилось загружать игру заново. В первой части «В тылу врага» ты уже мог позволить себе потерять за миссию одного-двух солдат, но – не больше. В сиквеле от Best Way подопечные окончательно превратились в пушечное мясо. Конечно, у каждого из них есть имя и даже портрет, но теперь потерю одного бойца воспринимаешь не как сокрушительное поражение, а как досадную оплошность. И действительно, от игрока тре-



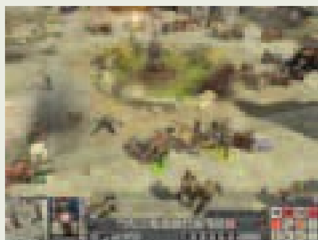
Миссии за русских запоминаются особенно.



Даже небольшой танк может решить исход битвы в нашу пользу.


Крушить дома лучше всего на танке.

ТАНК ЗА УГЛОМ

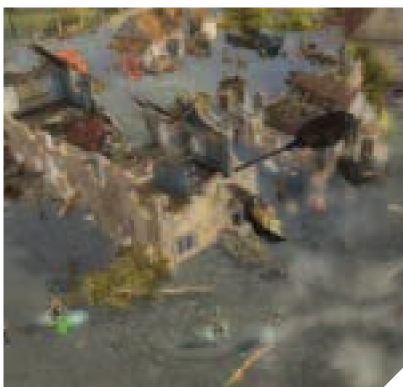


Во второй части «В тылу врага» авторы все-таки использовали «туман войны». В оригинале из-за того, что вся карта была как на ладони, многие игроки с помощью снайперов зачищали позиции врага на расстоянии нескольких экранов. Теперь все встало на свои места. Стрелки утратили былую мощь. С одной стороны, это, безусловно, здорово, с другой – частенько случаются курьезы. Например, огромный танк может появиться буквально из-за угла. И тотчас пальнуть по бойцам.

буется только нестись с остальной армией от скрипта к скрипту, наслаждаясь окружающим действом. А для этого, как показывает практика, зачастую хватает одного солдата.
Но все же командовать шестью бойцами гораздо эффективнее и веселее, чем уцелевшим одиночкой. Поэтому отныне, выбрав функцию «Call to Arms», можно призвать на помощь однополчанина. К сожалению, в большинстве миссий число бойцов в отряде ограничено, и такая полезная команда оказывается не у дел.
Очень многие находки перекочевали из первой части во вторую. Но чаще всего пользоваться ими слишком неудобно. Раньше каждый труп противника тщательно изучался, игрок неспешно перетаскивал предметы из инвентаря, обменивался оружием и гранатами с товарищами. В сиквеле, под непрекращающимся градом из снарядов и осколков, времени на подобные церемонии нет. Считаешь за большую удачу, если в разгар боя подвернется возможность обыскать карманы павшего солдата и в спешке забить свой рюкзак патронами и бинтами. Благо, разработчики серьезно упростили управление отрядом. Отныне у солдат всего поровну – и гранат, и патронов, и бинтов. Стоит обвести подопечных рамкой, на экране наглядно отображается, какими запасами они располагают. Теперь необязательно тревожить бойца с базукой и показывать ему, в кого стрелять. Достаточно выбрать в меню необходимую кнопку и указать на цель. Из взвода тотчас выбежит боец, вскинет «фаустпатрон» и разнесет пулеметное гнездо. Но такие упрощения иногда заметно мешают играть. Выделяя нескольких солдат, ты автоматически выбираешь весь взвод. Поэтому управлять только двумя или тремя бойцами не получится. А ведь нередки случаи, когда пара особенно сообрази-

ВОЙНА ВЗАПРАВДУ

Модели техники и солдат хоть и проигрывают конкурентам из *Company of Heroes*, но у игры есть свои козыри в рукаве. Например, восхитительная физика, которая, к тому же, здорово влияет на геймплей. Представь себе сцену: вражеский танк ослепительно взрывается, ошметки брони разлетаются во все стороны, а башня взмывает в воздух. Думаешь, еще один ненужный спецэффект? Дудки! Приземлившись, башня может стать укрытием для целого взвода! Солдаты спрячутся за ней, оградив себя от вражеских пуль. И это вовсе не скрипт. Схорониться можно практически за любыми предметами.
Достоверная физика помогает также при зачистке местности. Опытный подрывник с гранатами и «фаустпатронами» снесет небольшой квартал, а вместе с ним погребет под обломками десятки противников.




Огнеметчики хороши на узких улочках, где противнику негде укрыться. В массированных атаках и на площадях проку от них немного.


Когда товарищи рядом, и смерть не страшна.


Так выглядит штаб сопротивления.


А сейчас наши бойцы отобьют русскую деревушку у немецких оккупантов.

тельных подопечных впадает в спячку прямо посреди поля боя, и на команды игрока не обращает внимания. Вот и нянчишься с целым отрядом, дабы один простофиля не схлопотал шальную пулю.
Любовь к технике тоже приходится приносить в жертву военным действиям. В первый части мы не упускали случая прокатиться на танке. Даже с покосившейся башней и дымящейся броней. Любую машину можно было починить, заправить и снабдить боеприпасами. А теперь возиться с набором слесаря, ставить на место гусеницы и переливать бензин под пулеметным огнем, как понимаешь, некогда. К тому же восстановить на танках можно только ходовую часть. Прохудившуюся защиту починить уже нельзя.
К счастью, недостатка в сражениях между бронетехникой не испытываешь. И противники, и союзники постоянно используют «Тигров», «Шерманов», «Т-34» и многие другие машины, которыми прекрасно управляет компьютер.
Ты, наверное, заметил, что на зарубежных ресурсах игре ставят не шибко высокие оценки. Дело тут не только и не столько в геймплее и мелких ошибках, сколько в ужасном переводе. Зарубежные локализаторы били баклуши – из брифингов перед миссиями непонятно ровным счетом ничего. Встречаются и грамматические ошибки. Нам-то все равно, а европейским геймерам приходится наслаждаться пассажами вроде «We Stand One». Сам понимаешь, что они думают после этого о *Faces of War* (так называется игра за рубежом).



В ДРУГОМ ТЫЛУ

Авторы «В тылу врага 2» не стали развивать идеи предшественницы и добавлять новые возможности. Но игра не только похорошела, но и превратилась из глубокой, затягивающий стратегии в ураганный боевик, по динамике не уступающий многим шутерам. Поэтому если ты ждал новый клон Commandos, то этот проект не для тебя. Тем, кому нужны громкие сражения, грохот танков и стрекот пулеметов, проведут за игрой не один день.

И противники, и союзники постоянно используют «Тигров», «Шерманов», «Т-34» и многие другие машины



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

ДОСТОИНСТВА: Потрясающая физическая модель; приятная графика; множество видов техники и оружия; ощущение настоящей войны во время миссий.

НЕДОСТАТКИ: Неудобное управление; нет четкой сюжетной линии; множество мелких ошибок; туман войны, скрывающий даже танки за соседним поворотом.

ИТОГО 7.0 Если тебе нужны ожесточенные бои, «В тылу врага 2» – твой выбор.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.9

BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH

ПОТУХШАЯ ЗВЕЗДА



Текст: Андрей Первый

Ищи видеообзор на диске!



ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	Revolution Software и Sumo Digital
ПОЙДЕТ	Процессор 1.4Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.4Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.brokenswordtheangelofdeath.com

Десять лет назад Revolution Software подарила нам великолепную адвенчуру *Broken Sword: The Shadow of the Templars*. Красивую, интересную, незабываемую. Главные герои – находчивый американский студент и смуглая журналистка – навсегда покорили сердца геймеров. Увы, ни одно из продолжений не сумело повторить успеха первой части. Особенно неоднозначно игроки восприняли трехмерный *Sleeping Dragon*, в котором авторы попытались украсить классический геймплей модными новшествами.

Не слишком хорошие продажи, казалось, поставили крест на существовании студии. Команда занялась портированием на мобильники былых хитов собственного производства. А потому нежданный анонс *Angel of Death* породил множество вопросов. Ведь изначально разработчики планировали трилогию. Смогут ли они исправить огрехи, вернуть эпопее былое величие и достойно отпраздновать знатный юбилей? Однозначного ответа дать не получится.

РЫЦАРИ НАВСЕГДА

Бесспорно, **Чарльз Сесил** (Charles Cecil) и **Нил Ричардс** (Neil Richards) написали отличный сценарий. Джордж в очередной раз расстался с Нико, вернулся в Америку и занялся любимой юридической практикой. Дела продвигались не слишком-то гладко, парню не хватало денег даже на пиццу. Поэтому он, не задумываясь, согласился на предложение роковой блондинки Анны Марии. Девушка желала расшифровать древний манускрипт, в котором сокрыта тайна местонахождения одной из реликвий тамплиеров. И готова была заплатить целых двадцать тысяч долларов! Но обсуждение деталей прервали нежданные гости. Шоу началось!

Нью-Йорк, Ватикан, Аризона и Турция. Старые друзья и новые враги. Бесчисленные опасности, вероломные предательства и древние тайны. Да, мистеру Стоббарту скучать не придется. Те, кого беспокоило отсутствие в пресс-релизе упоминания о Нико, могут расслабиться. Мадмуазель Коллар обязательно выйдет на подмостки, пусть и не сразу. Вот только жаль, что Сесил в третий раз эксплуатирует предание о злополучном ордене храмовников (а уж если вспомнить другие игры...). Право, стоило выбрать какой-ни-



Это чудовище утверждает, что является знатным английским аристократом.

Джордж в очередной раз расстался с Нико, вернулся в Америку и занялся любимой юридической практикой



О КОМПАНИИ

Revolution начала свой творческий путь в далеком 1992-м, выпустив отличную адвенчуру *Lure of the Temptress*. С тех пор она успела создать множество проектов, среди которых такие хиты, как *Beneath a Steel Sky*, *In Cold Blood* и *Gold and Glory: The Road to El Dorado*. Ну и, конечно же, великий сериал *Broken Sword*.
За свою долгую историю компания сотрудничала со множеством издательств: Sony Computer Entertainment, Disney, DreamWorks, Virgin, Sierra (Vivendi) и UbiSoft.

ФАКТЫ

1 клюшка для гольфа не раз спасет героев

1 Элвис пострадал от рук Стоббарта

2 женщины увиваются за Джорджем

3 страны придется посетить


Новые приключения, новые романы...


С этой головоломкой придется столкнуться целых семь раз.

будь иной исторический случай. Ведь даже те, кто не удосужился прочитать Дрюона или Сенкевича, без запинки перескажут повесть о сожженном великом магистре де Моле, демоне Бафомете и незавидной участи Филиппа Красивого.
Еще хуже поданы задачки. Конечно, решения в *Broken Sword* никогда не были прозрачными, а порой нас ждали воистину курьезные моменты. Но четвертая часть переплюнула всех своих предшественниц разом. Мы периодически заходим в тупик и попросту не знаем, что же делать дальше. Приходится лихорадочно обшаривать каждый квадратный сантиметр экрана, по сто раз говорить с оказавшимися поблизости людьми (вдруг появилось что-то новенькое) и применять содержимое карманов на всех без исключения активных предметах. Хотя некоторые игроки подобные трудности лишь поприветствуют.
Зато им вряд ли понравится семь раз решать одну и ту же головоломку со взломом компьютеров. К счастью, отправлены в утиль нелепые задачки с ящиками и действия на время. Прятаться от охранников стало заметно интереснее: отныне нужно напрягать мозги, а не надеяться на ловкость рук. Тем более что управление в *Angel of Death* довольно странное и не слишком отзывчивое. Revolution зачем-то отказалась от неплохой задумки с четырьмя клавишами, отвечающими за любое действие. Но к «point and click» тоже не вернулась. В итоге при помощи клавиш мы передвигаем героев, а мышкой взаимодействуем с окружающей средой. Привыкнуть к такому управлению получится далеко не сразу.
Не менее небрежно обошлись с движком, причем в этот раз техническую часть вообще передали компании Sumo Digital. Текстурки слегка похорошели, модели «нарастили» несколько полигонов, но все равно игра выглядит устаревшей. К тому же оформлены пейзажи бедновато. Глядя на пустынные улицы и бедные на детали комнаты, то и дело вспоминаешь былые красоты.
Бурлящий поток недоработок стремится утопить неподражаемый юмор Джорджа, тонкое обаяние Нико и сизифов труд несчастных сценаристов. Вроде на месте все знакомые черты, но былой шарм исчез. Вместо выдающейся адвенчуры мы получили классическое приключение с базовым набором особенностей. Как будто вместо сочного ростбифа подали завтрак туриста №3.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.3



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	6.5

ДОСТОИНСТВА: Крепкая сюжетная линия; любимые герои; фирменный юмор; отличная музыка и блестящая работа актеров, среди которых замечен и Рольф Саксон.

НЕДОСТАТКИ: Устаревший движок; неудобное управление; чрезмерное изобилие эпизодов, где надо решать одну и ту же задачку или проскальзывать мимо стражи.

ИТОГО 7.0 Просто хорошая адвенчура. Но от Broken Sword мы ждали большего.

CALL OF JUAREZ

ОЧЕНЬ ДИКИЙ ЗАПАД



Текст: Александр Краснов

Ищи видеообзор на диске!



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С

РАЗРАБОТЧИК
Techland

ПОЙДЕТ
Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ
Процессор 2.4GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.coj-game.com

Жанр вестерна, как это ни печально, благополучно скончался в кинематографе. Но игры, где участвуют мрачные типы в широкополых шляпах с безотказным револьвером в кобуре, по-прежнему востребованы на всех платформах. Недавно мы познакомились с *Desperados 2: Cooper's Revenge* и *Gun*. Не самыми плохими образчиками, если разобраться. Но желание прогуляться по техасским прериям все еще осталось. Особенно по таким, какими их себе представляют польские разработчики из Techland.

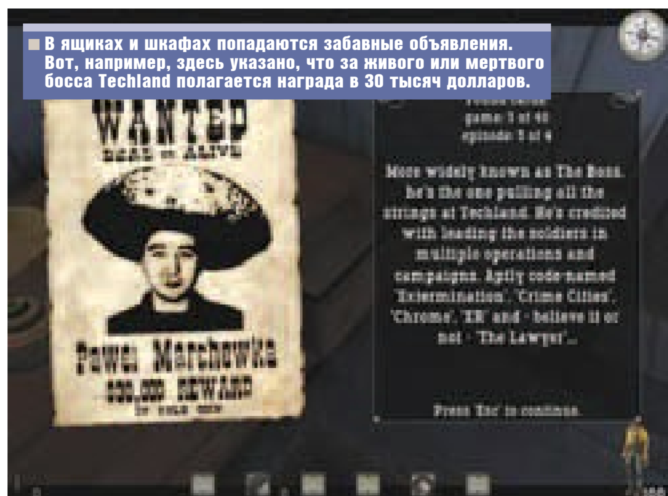
ПРАВОСУДИЕ ПО-ТЕХАССКИ

Call of Juarez – вовсе не очередной спагетти-вестерн с однотипными действующими лицами и убогими городками, затерявшимися в пустыне. Конечно, авторы не прошли мимо давно истертых клише из шедевров Серджио Леоне (Sergio Leone). Но изящные сюжетные повороты и неожиданные происшествия спасают положение. Вместо грозного убийцы с внешностью Клинта Иствуда (Clint Eastwood) в роли главного героя выступает парнишка по имени Билли, у которого ни дня не проходит без неприятностей. На первых порах юноша в истоптанных сапогах и выцветшей рубахе даже ржавый револьвер не может раздобыть. А после пятнадцати минут, проведенных в родном поселке, на бедолагу объявляют охоту все окрестные головорезы. И это – только первая из всех свалившихся на его голову бед.



Дикий «польский» Запад кажется даже более мрачным, чем в *Desperados 2*. В городе с нас первым делом снимает мерки гробовщик, а шериф прозрачно намекает, что лучше убраться подобру-поздорову. В Call of Juarez чувствуешь себя скорее беззащитной жертвой, нежели славным вольным стрелком. Да и Билли – далеко не супермен. Зачастую достаточно одной пули, чтобы отправить его на тот свет.

Но игроку предстоит не только прятаться и постоянно бороться за вы-



В ящиках и шкафах попадаются забавные объявления. Вот, например, здесь указано, что за живого или мертвого босса Techland полагается награда в 30 тысяч долларов.

В ГОРОДЕ С ПЕРСОНАЖА СНИМЕТ МЕРКИ ГРОБОВЩИК, А ШЕРИФ НАМЕКНЕТ, ЧТО ЛУЧШЕ УБРАТЬСЯ ПОДОБРУ-ПОЗДОРОВУ



О КОМПАНИИ



Польская компания Techland появилась в далеком1991 году и поначалу занималась продажей компьютерных программ. Лишь с 1997-го студия стала работать над собственными проектами: играми, обучающим софтом и многими другими. Об одном из самых загадочных творений польский разработчиков – action/RPG *Day of the Mutants* – уже много лет ничего не известно, хотя официально игра до сих пор не заморожена. А после *Call of Juarez* ребята вплотную займутся ужастиком *Dead Island* с участием вездесущих зомби.

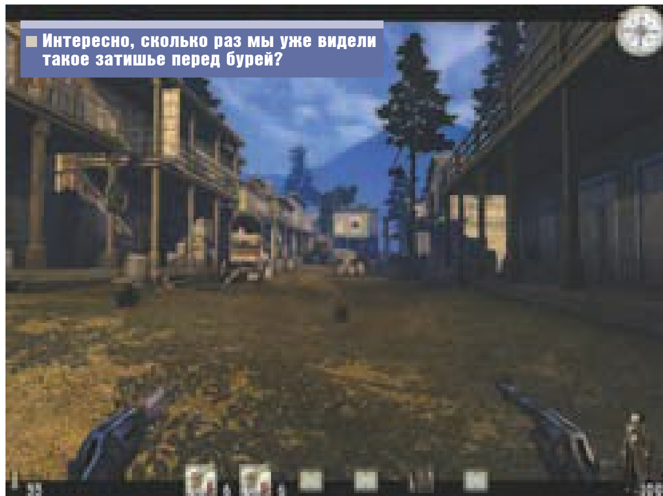
ФАКТЫ

2 главных героя

2 сюжетные линии

2 шестизарядных револьвера в руках

3 года стукнуло движку Chrome



Интересно, сколько раз мы уже видели такое затишье перед бурей?

живание. История неоперившегося юнца замысловато переплетается с жизнью другого ковбоя, куда более похожего на героя вестерна. Покрытый шрамами старик Рэй в былые времена наводил ужас на всю округу. Имя легендарного бандита не забыто и поныне. Но теперь грозный разбойник остепенился и, пытаясь замолить собственные грешки, поклялся служить Иисусу. Он и будет вторым игровым персонажем. Падре обожает сыпать высокопарными цитатами из Библии и отпускать грехи тем, кого только что прикончил (озвучены все действующие лица отлично, и порой от голоса Рэя мурашки по коже).

Но постоянная смена главных героев во время прохождения – это не просто художественный трюк сценаристов Techland. Когда на экране Билл, игра превращается чуть ли не в stealth-action. Приходится экономить каждый патрон, прятаться в кустах и обходить десятой стороной даже пьянчуг в дырявых сомбреро. Божий человек Рэй, напротив, возомнил себя рукой Создателя и фанатично вершит правосудие. За его спиной остаются горы бездыханных тел и опустевшие города.

Увы, с автоматическим оружием на Диком Западе туго. Поэтому любимой пушкой станет револьвер. А если повезет, то сразу два. Патроны в шестизарядных барабанах заканчиваются необычайно быстро, так что перестрелки в Call of Juarez более скоротечны, чем в других шутерах. К счастью, револьверов в игре сразу несколько видов. Включая те, что перезаряжаются всего за пару секунд. Есть и двустволка – незаменимая помощница при зачистке помещений. Билли также обучен стрельбе из лука.

 «МАТРИЦА» ДИКОГО ЗАПАДА

Пастор Рэй недаром считается грозой всего Дикого Запада. Этот «святой человек» управляется с оружием не хуже агентов Смитов из «Матрицы» или старичка Макса Пэйна.

Когда параметр «концентрация» достигнет нужной величины, ты сможешь замедлить происходящие события! Но для этого необходимо убрать оружие в кобуру. Зато как только нажмешь кнопку выстрела, сразу же очутишься в режиме slo-mo, и на экране появятся два прицела. Следи за их перемещениями. Когда одно из перекрестий укажет на врага, сразу же открывай огонь. Режим оформлен, к сожалению, не особо впечатляюще. Но зато он не раз спасет тебе жизнь. Особенно когда путь преградит вооруженная банда из нескольких человек, а укрыться будет негде. Были случаи, когда удавалось угостить свинцом сразу четверых бандитов, не сходя с места.





Сделаешь контрольный выстрел – начнешь игру заново.

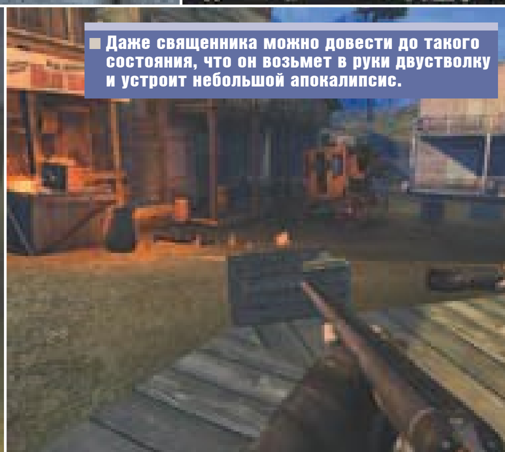


Вести огонь с крыши гораздо веселее и безопаснее.

Рэй даже успевает отпускать грехи небольшой армии ковбоев.

Бедняге пуля угодила прямо в лицо.


С этими ребятами пока лучше не связываться – в будущем они доставят немало хлопот.


Даже священника можно довести до такого состояния, что он возьмет в руки двустволку и устроит небольшой апокалипсис.

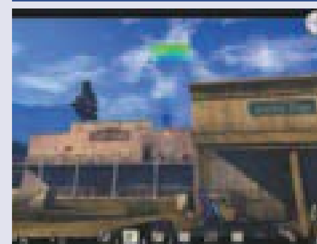
ДИКИЙ ВОСТОК – ДЕЛО ТОНКОЕ

Встречаются в Call of Juarez и всяческие несуразицы, порой вызывающие улыбку, а порой и раздражающие. Ковбои выразительно ругаются, кровь их недругов заливает пол и стены... Любой американский сенатор скажет, что эта игра – не для детей. Но авторы, видимо, попытались оправдаться за излишнюю жестокость. По их версии, даже отъявленный мерзавец не посмеет открыть огонь по невооруженным людям, мертвецам и лошадям. С тоски швырнул бочку в прохожего? Изволь загрузиться заново. Даже лихую заварушку в баре устроить не дадут! Начнешь палить в противника, войдешь во вкус и – бац! – на экране появляется сообщение об окончании игры. Как же так? Оказывается, последняя пара пуль угодила не во врага, а уже в его труп.

Но помимо привычного угощения свинцом есть и другие способы расправиться с неприятелем. При желании можно поджечь какого-нибудь ковбоя, швырнув ему под ноги лампу и подпалив разлившееся масло. Или метко запустить табуретом кому-нибудь в темечко.

Физический движок Call of Juarez, правда, выглядит крайне жалко по сравнению с *Half-Life 2* (не говоря уж про умопомрачительные ролики из *CellFactor*). Неторопливо летящая в бармена кружка даже не кувыркается в воздухе! Но разработчики все равно заставляют нас решать задачки с противовесами, составлять из ящиков пирамиды и кидаться камнями. Самое невероятное, что все эти сомнительные развлечения обеспечивает движок шутера *Chrome*, вышедшего три года назад. С тех пор изворотливые программисты Techland использовали его и в раллийной гонке, и в детской аркаде. Из-за безнадежно отсталых технологий игра выглядит не так, как хотелось бы. Модели и пейзажи – еще куда ни шло. Но зачастую миру просто не хватает динамики, которая бы здорово его оживила. И это во многом смазывает все добрые впечатления от Call of Juarez. Чертовски обидно, особенно за такую мрачную и красивую историю.

ГОРЯЧИЕ ПУШКИ


Важно помнить, что в *Call of Juarez* даже самый надежный револьвер не вечен. При частом использовании оружие изнашивается и начинает дымиться. Из-за этого происходят осечки, которые могут стоить тебе жизни. Запомни, если иконка с револьвером начинает мигать красным светом, это значит, что самое время сменить пушку. Если этого не сделать и продолжить палить из раскалившегося ствола направо и налево, то однажды у него взорвется барабан, и тебе не поздоровится.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.1



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.5
ИНТЕРФЕЙС	6.5

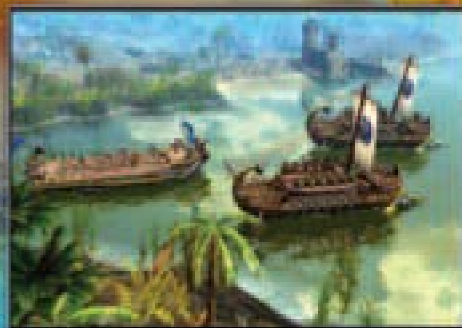
ДОСТОИНСТВА: Необычные, яркие персонажи. Особенно впечатляет суперпастор Рэй; безупречная озвучка героев; захватывающий сюжет; зрелищные перестрелки.

НЕДОСТАТКИ: Дурная анимация героев; отвратительная физическая модель; блеклый игровой мир; графический движок Chrome устарел еще пару лет назад.

ИТОГО 7.0 Удачные находки губит такая, казалось бы, нелепость, как устаревший движок.

«Очень красиво и максимально динамично. Интерактивный учебник истории для нового поколения».

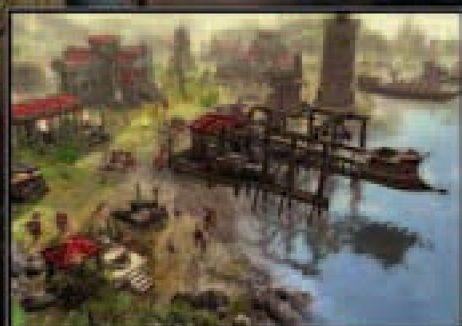
PC ИГРЫ





ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ

СПАРТА



СО ЩИТОМ ИЛИ НА ЩИТЕ!



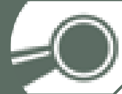


EL MATADOR

КОКАИНОВЫЕ ВОЙНЫ



Текст: Роман Епишин



Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Cenega Publishing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Plastic Reality Technologies
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.elmatador-game.com

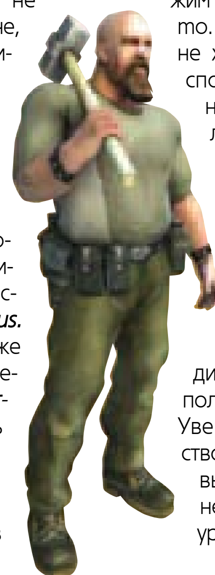
В Колумбии нынче неспокойно. Там вообще всегда неспокойно, если верить лихим боевикам и компьютерным играм. Сладкую негу уснувших под вечным кайфом земель нарушают отряды полиции или вооруженные до зубов герои-одиночки. Эль Матадор, он же вашингтонский коп Виктор Корбет, как раз из таких. И не то чтобы парень сторонился людей, все-таки операции он начинает в теплой компании братьев по оружию. Просто сослуживцы уж больно шустро отправляются на тот свет, оставляя Виктора одного расхлебывать заваренную кашу.

К слову, горе-писатели, придумавшие для игры сюжет, не шибко-то старались. Эль Матадор предстает несгибаемым борцом с наркомафией и на протяжении всех приключений методично отстреливает воротил криминального мира. У него не похищали дочь, не убивали отца, короче, наш Витек – не мститель, он – «идейный».

ВНЕШНОСТЬ ОБМАНЧИВА

Оказавшись под перекрестным огнем колумбийских головорезов, сразу вспоминаешь... Нет, не опасные джунгли *«Xenus. Точка кипения»* и даже не бесшабашные перестрелки *Total Overdose*. Вспоминаешь промозглый, заснеженный Нью-Йорк, звуки виолончели и статного мужчину в стильном плаще. На первый взгляд у *El Matador* и *Max Payne* действительно много общего. Взять хотя бы пресловутый режим «Bullet Time», он же slo-mo. Витя зависает в воздухе не хуже Макса, причем его способности практически не ограничены – замедляй время сколько душе угодно. Мистер Корбет таскает с собой ничуть не меньше смертоносных стволов, чем мистер Пэйн, и мастерски метает гранаты. Вот только стильного плаща у Виктора нет, приходится довольствоваться полицейской формой.

Уверен, обманчивое сходство El Matador с Max Payne вынудит многих игроков не раз и не два начинать уровень заново из-за ско-





Зачем в стерильной лаборатории ржавые бочки с бензином?

КОРБЕТ ТАСКАЕТ С СОБОЙ НЕ МЕНЬШЕ СМЕРТОНОСНЫХ СТВОЛОВ, ЧЕМ МИСТЕР ПЭЙН, И МАСТЕРСКИ МЕТАЕТ ГРАНАТЫ



О КОМПАНИИ

■ Студия Plastic Reality Technologies появилась на свет шесть лет назад – в июне 2000-го. Уже через полгода компания выпустила первый проект – *Toytrains Simulator*. Игра, прямо скажем, шедевром не стала. А вот следующее творение команды – экшен-RTS *Korea: Forgotten Conflict* – получило мировую известность. Хотя высоких оценок не заслужило. Фирма 1С даже издала игру в России под названием *«Корея: Забытая война»*. *El Matador* – следующий шаг PRT на пути к славе.

ФАКТЫ

1 американский полицейский в Колумбии

2 автоматные очереди выдерживает босс

4 кресла поднимает в воздух взрыв гранаты

27 пушек, включая модификации


■ Враги обильно «поливают» стены кетчупом.

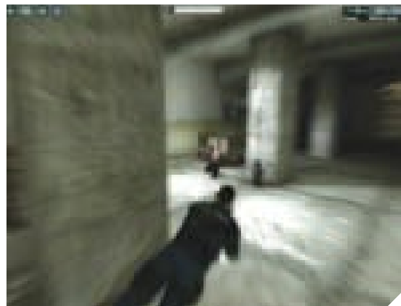
ропостижной смерти главного героя. Дело в том, что все попытки пройти El Matador по принципу «прыгнул–пострелял–снова прыгнул», который безотказно работал в легендарном финском экшене, оканчиваются полным фиаско. Управляемые компьютером супостаты демонстрируют просто-таки дьявольскую меткость, поэтому slo-mo не спасает Матадора от смертоносных порций свинца. Прибавь к снайперским способностям негодяев нечеловеческую живучесть и поймешь, что тебя ждет. Впрочем, с живучестью я, пожалуй, чуток переборщил: большинство бандитов отправляется к праотцам от пули в лоб или очереди в грудь. Но среди них временами встречаются сущие бесы, для которых два выстрела в упор что для слона дробинка. И ведь речь идет не о боссах – с них спрос особый. Противоестественную живучесть демонстрируют обыкновенные «шестерки». Потому El Matador уместнее сравнивать с *kill.switch*. Только грамотно выбирая укрытие и двигаясь короткими перебежками, ты без потерь одолеешь всех недругов. А будешь переть напролом, палить из всех стволов – мигом сыграешь в ящик.

КОМАНДА ДУРАКОВ

С напарниками у Матадора нелады. Нередко, облюбовав перевернутый стол или диванчик, ты понимаешь, что сидишь в засаде не один. Крепкое плечо другого полицейского медленно, но верно теснит Виктора аккурат на линию огня. Такое впечатление, что сослуживцы просто не замечают Корбета. И ладно бы от братьев по оружию был хоть какой-то толк, так ведь эти олухи лишь создают видимость стрельбы. При мне они ни одного преступника не уложили! Зато бандиты вы-

ЗЛЫЕ ШУТКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

По умолчанию игра запускается на среднем уровне сложности, который таит в себе серьезную опасность. Аптечками и бронежилетами героя не балуют, а предугадать развитие событий в каждой операции попросту невозможно. То есть поначалу все идет как по маслу: немногочисленные, слабо вооруженные противники дают расслабиться – ты ведешь себя дерзко, от пули лишний раз не прячешься и уверенно прокладываешь путь к победе. Где-нибудь в середине миссии как чертики из табакерки выскакивают крепкие ребята с АК. Нормальных укрытий как назло нет, а драгоценный бронежилет изрядно попорчен предыдущими негодяями. Что делать? Лично мне приходилось начинать все заново, в корне менять тактику. Конечно, сохраняться разрешено где угодно, но к роковому моменту подходящих «сэйвов», как правило, не остается. К счастью, на минимальной сложности таких трудностей не возникает.




■ Бандиты засекли слежку и приняли меры.

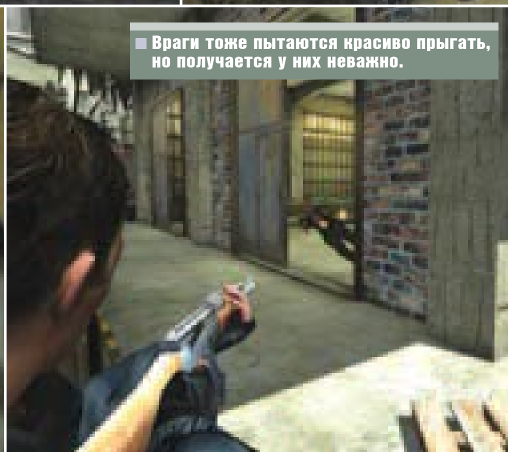

■ Увы, такой вид открывается нечасто.


У врагов не хватает терпения прятаться достаточно долго.


Витек – крутой мужик. Ему сквозь стекло пройти – раз плюнуть.



Первый из многих наркобаронов, приговоренных Корбетом к смерти.


Враги тоже пытаются красиво прыгать, но получается у них неважно.

целивают напарников, как жестяные банки в тире.

Правда, меткость и живучесть не делает врагов умнее. Их сообразительности хватает только на то, чтобы вовремя присесть или сделать пару шагов в сторону. Преследовать Виктора и свободно перемещаться из комнаты в комнату супостаты, к сожалению, не умеют.

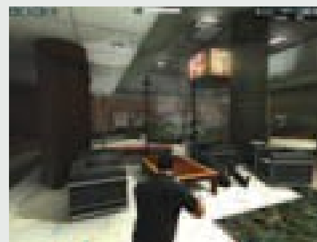
Главари в этом отношении ничем не отличаются от рядовых боевиков. Преимущество боссов заключается лишь в богатырском здоровье: парни в гавайских рубашках играючи выдерживают две очереди из «Калашникова». El Matador – это отвязный экшен, а не серьезный stealth-боевик, коим пытались его представить разработчики, когда проект еще только готовился к выходу. Получив задание НЕЗАМЕТНО проникнуть в секретную нарколабораторию, я было решил, что хотя бы толика шпионского геймплея игре перепала. Ан нет, ошибся. Незаметное проникновение началось с того, что здание оцепил отряд полиции. Затем пожаловали вооруженные до зубов охранники. Что было дальше, ты и сам наверняка догадался.

ОДНОРАЗОВЫЙ БОЕВИЧОК

Создателей El Matador понять можно. Они не решились использовать мощный движок с отменной физикой только для того, чтобы порадовать игроков монотонным stealth-экшеном. Ведь он больше подходит для настоящей войны с разлетающейся на куски мебелью, бьющимися стеклами и взрывами вездесущих бочек с бензином.

Неплохо справляется движок и с освещением. В лучах заходящего солнца персонажи отбрасывают правильные тени и выглядят на твердые пять баллов. Если не присматриваться… Вблизи проявляются некоторые изъяны: гнущиеся под странным углом руки, неестественно вытянутые шеи. В бою ничего такого не замечаешь – халтуру выдают ролики между миссиями. Разумеется, это не повод клеймить авторов позором, а проект отправлять на свалку истории. Учитывая, что ничего особенного нам не обещали (экономили на рекламе?), El Matador производит приятное впечатление.

УБИТЬ РИКОШЕТОМ



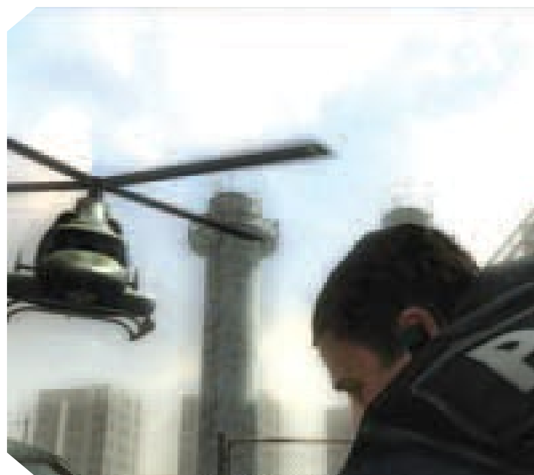
Мощный физический движок El Matador не только превращает рядовую перестрелку в зрелищное действо, но и помогает справляться с негодяями. Так, огромное значение имеют рикошеты. Спрятавшегося за углом врага можно поразить очередью в противоположную стену: если угол выбран правильно, пули отскочат аккурат в лицо бандиту. Еще на уровнях попадаются груженые ящиками тележки, которые можно толкать перед собой, получая в результате надежное укрытие.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.7



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

ДОСТОИНСТВА: Эффектная графика и зрелищные благодаря правдоподобной физике бои; огромный выбор оружия; целых два вида slo-mo; зажигательная музыка.

НЕДОСТАТКИ: Бесхитростный сюжет; непроходимо тупые, бесполезные напарники; порой слишком живучие враги; улизнувшие от тестеров баги.

ИТОГО 7.0 Добротный экшен про наркомафию. Но ты вряд ли захочешь играть в него дважды.

PARAWORLD

ДИНОЗАВР – ДРУГ ЧЕЛОВЕКА



Текст: Андреано Теодороне



Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Sunflowers Interactive Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ND Games
РАЗРАБОТЧИК	SEK
ПОЙДЕТ	Процессор 1.6GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.0GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	до 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.paraworld.com

После знакомства с *ParaWorld* так и хочется оспорить известный афоризм Капитана Врунгеля. Что там утверждал герой детских книжек? «Как вы яхту назовете, так она и поплывет»? Враки. Во всяком случае, если это высказывание применить к компьютерным играм и жанру RTS в частности. Посуди сам – разработчики из SEK выбрали своему творению классическое научно-фантастическое название (*ParaWorld*, читай: Parallel World), придумали соответствующий сюжет. Однако уже через пятнадцать минут игры понимаешь, что плывет эта «яхта» точно так же, как одно хорошо известное судно под названием *Age of Empires*.

НЕЛЕПАЯ ИСТОРИЯ

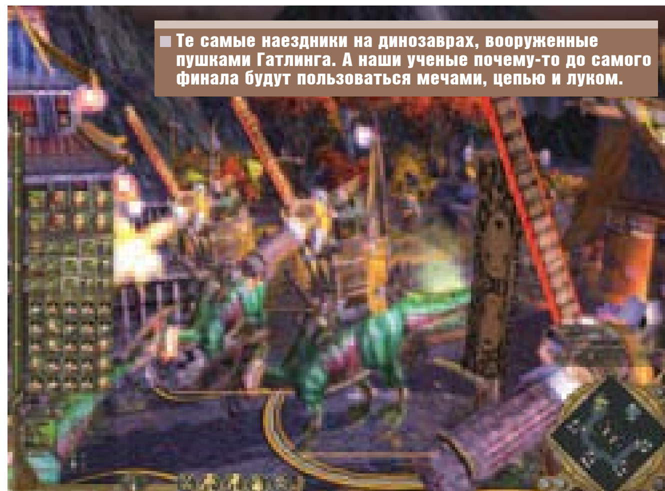
Прежде всего, хочу тебя предупредить. Если ты чтишь стратегии старой школы и не хочешь портить впечатление от *ParaWorld*, ни в коем разе не запускай одиночную кампанию. Эта игра настолько же сложна, насколько и убога.

Трое ученых XIX века по воле эксцентричного богача попадают в параллельный мир. Солнце, пальмы, кристально чистое море – загорай, радуйся жизни, только динозавров голодных стороной обходи. Ан нет, герои быстро находят приключения на свои задницы и ввязываются в противоборство трех воинственных фракций.

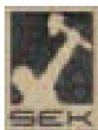
Исход любого сюжетного поворота можно предсказать заранее – настолько все шаблонно. Персонажи говорят как в очень плохих американских боевиках: сухим, казенным языком. Еще больше умиляет экипировка главных героев. Скажите на милость, ну откуда в руках ученого XIX века, только что попавшего в параллельное измерение, взялись два здоровенных меча, а у его пышногрудой коллеги – огромная цепь? Причем до своего путешествия в мир динозавров у них этого оружия не было. Удивляет и поведение протагонистов. Во вселенной ParaWorld есть более совершенное оружие, нежели парочка мечей и цепь – например, пулемет, похожий на пушку Гатлинга (да-да, без элементов steampunk'а не обошлось). Однако троица ученых продолжает использовать самые примитивные средства на протяжении всей кампании.

В принципе, на все это можно было бы закрыть глаза – проматывать ролики, не обращать внимания на диалоги, но... Мис-

ГЕРОИ БЫСТРО НАХОДЯТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА СВОИ ЗАДНИЦЫ И ВВЯЗЫВАЮТСЯ В ПРОТИВОБОРСТВО ТРЕХ ВОИНСТВЕННЫХ РАС



Те самые наездники на динозаврах, вооруженные пушками Гатлинга. А наши ученые почему-то до самого финала будут пользоваться мечами, цепью и луком.



О КОМПАНИИ

■ За шесть лет своего существования немецкая компания SEK разработала только две игры – забавную стратегию о жизни гномов *Diggles: The Myth of Fenris* (в России игра вышла под названием «Гномы») и *ParaWorld*. Кстати, SEK – это сокращенное название фирмы, поскольку произнести полное под силу только истинным арийцам. Впрочем, ты тоже можешь попробовать. Только читай по слогам. Итак: Spieleentwicklungskombinat. Кстати, на протяжении нескольких месяцев специально для нашего журнала немцы готовили материалы в рубрику «Дневники разработчиков».

ФАКТЫ

3 героя попадают в мир с динозаврами

3 воинственные расы

30 часов занимает кампания

52 юнита сражаются за каждую расу



■ Если не уничтожить вражеские базы разом, AI подозрительно быстро восстановит силы.



■ Моя армада при поддержке союзнических войск сметает все отряды врага. Против лома нет приема!

сии скучны (как правило, нужно отыскать какой-нибудь артефакт и уничтожить базы врага) и слишком сложны – если не задавил неприятеля с самого начала, шансов на победу почти не останется. А все потому, что AI чертовски быстро развивается. Благо в режиме skirmish подобной трудности нет.

КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ, БУМАГА?

В сбалансированных стратегиях юниты должны соотноситься друг с другом как камень, ножницы и бумага в известной игре. За примером далеко ходить не надо, все поклонники жанра и так его прекрасно знают – конечно же, это гениальный *StarCraft*.

В плохо сбалансированных стратегиях возможны любые ошибки: например, частенько встречаются бойцы-универсалы, одинаково хорошо воюющие с любыми врагами. Ну а в ParaWorld, как и в *Age of Empires*, наблюдается другой классический подход: юниты каждой из рас практически идентичны, несмотря на внешние отличия и, казалось бы, различные навыки. Могучая северная раса Norse обладает мощными и медлительными юнитами, а также самыми крепкими стенами, воины Dustriders слабы, но проворны, «азиатский» Dragon Clan специализируется на оборонительных сооружениях... Но на практике преимущества и недостатки каждого клана весьма незначительны. Побеждает обычно тот игрок, который быстрее сколотит огромную армию и задавит врага числом.



AGE OF PARAWORLD

Человек, который в ParaWorld не играл, а только изучал информацию на официальном сайте и видел красочные скриншоты, вряд ли поверит в сходство этого проекта с «Эпохой Империй». Как-никак, заявлены три «уникальных расы», «войны времена юрского периода». Но это всего лишь оболочка, за которой скрывается геймплей девятилетней давности. Это не хорошо и не плохо, просто... слишком обыденно.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.8



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Красочная графика; необычный сеттинг; великое множество юнитов и классический геймплей. Если, конечно, тебе по вкусу игры вроде *Age of Empires*.

– НЕДОСТАТКИ: Скучная кампания; тупейшие диалоги; главные герои напоминают студентов из голливудских ужастиков; шаблонные и чересчур сложные миссии.

ИТОГО 7.0 Соскучился по классическим RTS? Тогда бегом в магазин! Не прогадаешь.

SAFECRACKER

ТЯЖЕЛЫЕ БУДНИ МЕДВЕЖАТНИКА



Текст: Святослав Торик

ЖАНР ИГРЫ	Logic
ИЗДАТЕЛЬ	The Adventure Company
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Kheops Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.5GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.adventurecompany-games.com/tac/safe-cracker/

Добрые соседи по парте – простота и гениальность – в проекте *Safecracker* практически не участвовали. Их роль невелика: проявив себя в парочке действительно интересных головоломок, они покинули умы разработчиков из Kheops и отправились восвояси. Дизайнерам же оставалось придумать еще тридцать с лишним задачек. Причем с оглядкой на Safecracker образца 1997 года. Да-да, перед нами римейк.

СЕМЕЙКА АДАМС

Поклонников логических задачек, безусловно, очарует простенький сюжет и богатое содержание игры. Некто Дуглас Уолтер Адамс, владелец крупной нефтяной компании, спрятал незадолго до смерти свое завещание. В большом и прочном сейфе. Ключики от него лежат в хранилищах поменьше. Хочешь их открыть – будь добр обойти весь особняк в поисках подсказок.

Отчаявшиеся наследники нашли выход из трудного положения и наняли опытного медвежатника (по совместительству, видимо, профессора математики), чтобы тот раздобыл драгоценный документ и передал родственникам. Предвидя такой оборот событий, ныне покойный Адамс разбросал по дому записки, каждая из которых заставить прослезиться даже серийного маньяка. То двоюродная внучка расскажет, как хорошо у нее идут дела в летнем лагере, то невестка пожалуется на высокие счета и трудную жизнь, то коварный племянник заявит, что невестка нагло лжет. Словом, та еще семейка.

ПОКЛОННИКОВ ЛОГИЧЕСКИХ ЗАДАЧЕК, БЕЗУСЛОВНО, ОЧАРУЕТ ПРОСТЕНЬКИЙ СЮЖЕТ И БОГАТОЕ СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ

УДИВИТЕЛЬНОЕ – РЯДОМ

Вряд ли авторы желали поразить нас новейшими достижениями в области игрового дизайна и графики. Трехмерные антуражи, конечно, радикально отличаются от статичных картинок *Myst* образца 1993 года. Выискивать необходимые предметы среди сотен других не нужно. Сейфы подсвечены красными лампочками, не раздражающими взгляд, но привлекающими внимание. Холсты великих живописцев, книги, средневековые китайские вазы и прочие предметы обстановки органично вписываются в окружение.

Но особых стараний художники не проявили. В итоге получается, что убранство дома выглядит так же блекло, как и девять



Самое главное в нашем деле – запастись хорошим планом.



О КОМПАНИИ

■ Парижская компания Kheops Studios основана в сентябре 2003 года. На протяжении трех лет она разрабатывала логические и приключенческие игры.
На ее счету такие проекты, как *Return to Mysterious Island*, *Voyage: Inspired by Jules Verne* (по романам знаменитого писателя Жюля Верна), *Secret of the Lost Cavern* и недавний «хит сезона» – адвенчура с говорящим названием *The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript*, не имеющая никакого отношения к нашумевшему произведению Дэна Брауна.

ФАКТЫ

1 обаятельный «медвежатник»

4 ключа от комнаты с завещанием

10 кнопок на телефоне в главном меню

35 закрытых сейфов



■ Особняк чудаковатого богача набит самыми разными устройствами, в том числе есть глобус, открывающий очередной сейф.



■ Наш герой подсказывает, что эта задачка – квадрат Полибия (греческий историк, I век до н.э.).

лет назад. Музыка тоже не произвела особого впечатления, а вот единственную озвученную роль оценим на все пять баллов. Скупой на слова подопечный порой выдает такие фразы, что их хочется повторять снова и снова. Это не считая того, что он делится действительно полезными мыслями. Например, характеризует тип головоломки или направляет ход наших размышлений в нужное русло.

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ФИЗИКА

Задачки собраны из самых разных областей. Есть нечто вроде «пятнашек», где переставляются аж четыре секции за ход, есть «судоку», японские «слайдеры» (квадрат «три на три» с цифрами: в нем надо выстроить фишки так, чтобы в каждой линии сумма чисел составляла пятнадцати). Нашлось место даже популярным головоломкам, появившимся лет пять назад в сетевых флэш-играх. Например, есть забава с перемещением плашки из одного угла в другой (причем остальные плашки двигаются только по вертикали и горизонтали). Присутствует и классическое переливание воды строго отмеренными дозами.

Однако больше всего понравились головоломки, решение которых поначалу неясно. Картины в гостевой комнате можно менять местами. Но в какой последовательности они должны там висеть? Оказывается, на фотографии, прилагавшейся к очередной записке, изображены те самые полотна. В самом что ни на есть верном порядке! Или вот головоломка “Call Sarah” – верх изысканности. В главном меню есть пиктограмма телефона. Там и необходимо написать кодовое слово, да только не буквами, а соответствующими цифрами. Прошу прощения, если раскрыл загадку заранее. Но я не мог не поделиться своим восхищением.

НА ЛЮБИТЕЛЯ

Да, безусловно, Safecracker подойдет не каждому любителю адвенчур. Одни застрянут у третьего сейфа, другим надоест на десятом... А некоторые и вовсе забросят игру на подходе к Главному Хранилищу. Но факт остается фактом: до тех пор, пока есть поклонники шифра Виженера, примитивных и не очень задачек из книжек Перельмана и просто любители упражнять серое вещество, будут и Safecracker, и *Pandora Box*, и даже какой-нибудь *Chessmaster*. Главное – желание, а уж за играми дело не станет.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 3.8



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Неплохой сборник головоломок, подсмотренных в популярных задачниках; удобный интерфейс и занятный сюжетец с различными финалами.

– НЕДОСТАТКИ: У головоломок нет четкой структуры: порой встречаются очень простые задачки, а порой слишком сложные; заметно устаревшая графика.

ИТОГО 7.0 Будь Safecracker красивее и проще, он стал бы развлечением для всей семьи.

GTI RACING

ГОНКИ ДЛЯ НАРОДА



Текст: Павел "Tarnum" Демин

ЖАНР ИГРЫ	Racing
ИЗДАТЕЛЬ	Deep Silver
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1C
РАЗРАБОТЧИК	Prominence
ПОЙДЕТ	Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3.0GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 4
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.gtiracingthegame.com

На первый взгляд *GTI Racing* – самая заурядная гонка с кучей недостатков и горсткой сомнительных достоинств. Но есть в ней какое-то очарование, заставляющее позабыть о других, более продвинутых симуляторах. Описать его парой емких слов невозможно, поэтому мы расскажем обо всех составляющих этой чудной игры, а ты уже решишь, что по вкусу лично тебе.

НЕРЕАЛЬНАЯ КРАСОТА

GTI Racing просто не могла разочаровать. Разработчики трудились под присмотром не абы кого, а поляков из Techland, которые отметились пару лет назад отличной гонкой *Xpand Rally*. К тому же у Prominence был знатный козырь в рукаве – лицензированный движок Chrome Engine, идеально подходящий для такого рода игр. Словом, нас не разочаровали. Геймплей в GTI Racing простой и приятный.

Несмотря на характерное название, перед нами никакой не симулятор. «Фольксвагены» (здесь представлены авто исключительно этого немецкого концерна) колесят по дорогам Европы и Америки, игнорируя практически все законы физики. Забавно сталкиваются друг с другом (равно как и с объектами окружающей среды), крутятся волчком, стальными птицами парят над дорогой – будто и нет земного притяжения. Но это еще полбеды. Асфальт или песок под колесами – неважно, машины движутся совершенно одинаково. И это особенно обидно, ведь физическое ядро Xpand Rally может с легкостью просчитывать такие детали. Для нас остается загадкой, почему Prominence не захотела придать происходящему хотя бы толику реализма. Неужто правдоподобная физика сделала бы проект менее доступным для рядового геймера? Думаем, едва ли.

Зато к внешности GTI Racing претензий никаких. Некоторые пейзажи настолько хороши, что порой, засмотревшись, забываешь о времени и настигающих соперниках. Поляки великолепно поработали с освещением. Лучи солнца эффектно пробиваются сквозь густую листву деревьев, по земле проплывают тени от пушистых облаков. Не менее эстетично выглядит вода. Учись, Bugbear! Именно такой красоты мы ждали от *FlatOut 2*. Ну а шикарная



На «прокачанной» New Beetle RSI обойти соперников проще простого.

НЕКОТОРЫЕ ПЕЙЗАЖИ НАСТОЛЬКО ХОРОШИ, ЧТО ПОРОЙ, ЗАСМОТРЕВШИСЬ, ЗАБЫВАЕШЬ О ВРЕМЕНИ И НАСТИГАЮЩИХ СОПЕРНИКАХ



О КОМПАНИИ

Prominence – молодая польская компания, которая участвовала в работе над такими проектами, как *Ski Jumping 2003* и *Ski Jumping 2004*. Эти игры пользовались в Польше немалой популярностью. Также Prominence активно занимается локализациями, осуществляет продюсерскую деятельность, издает детские, обучающие и бизнес- программы. Долгое время компания трудилась над *Dirty Roar 2005*, очередной игрой на тему уличных гонок. Но, похоже, проект заморожен. А вместо него мы получили *GTI Racing*. Может, это и к лучшему?

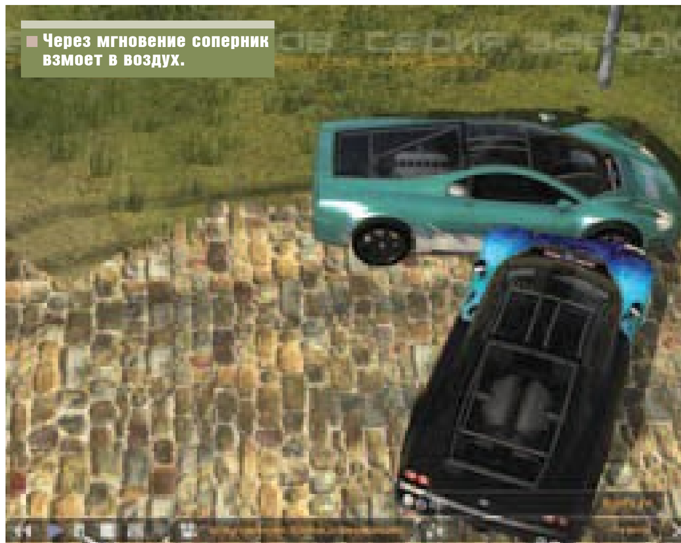
ФАКТЫ

6 районов: от Техаса до Баварии

8 типов авто: от классики до экстрима

30 моделей «Фольксвагенов»

70 обязательных заездов



Через мгновение соперник взмоет в воздух.



Живописная аллея, не правда ли?

растительность (в частности, трава) давно уже стала фирменным знаком творений на основе Chrome Engine.

ПОДРАЖАЯ NFS

Пытаясь разнообразить игру, авторы включили в режим «карьеры» не только привычные кольцевые маршруты, но и другие забавы. К счастью, необязательные. То требуется преодолеть дистанцию на контролируемых заносах, то умело переключить передачи на прямой дороге... Все это мы уже встречали в *Need for Speed Underground*, которая до сих пор остается образцом для подражания. Ну а так называемые уличные гонки присутствуют лишь «для галочки». Они походят на сдачу экзамена в ГИБДД: нужно проходить контрольные точки, объезжая картонных пешеходов. Прямо скажем, не шибко увлекательно...

То ли дело традиционные соревнования, названия которых весьма забавно перевели отечественные локализаторы (читай «Дайджест» в этом номере). Несмотря на простоту, они очень интересны. Соперники ведут себя как живые люди: ошибаются на поворотах, вылетают за пределы шоссе и врезаются в объекты, расставленные по обочинам трасс.

Правда, иногда маршруты излишне запутаны. Да и «географию» польские разработчики выбрали не слишком обширную: Германия, Франция, Великобритания, Италия и Соединенные Штаты. Двигаясь к победе, ты десятки раз исколесишь представленные трассы. Вдоль и поперек. Однако скучать не будешь.

Все дело в том, что GTI Racing неплохо сбалансирована. Вовремя открываются новые типы автомобилей (всего их восемь) и свежие комплектующие. Так что рассекать по здешним дорогам интересно до самого финала. А ведь это немалое достижение для подобных гоночных симуляторов.

Конечно, детище Prominence вряд ли придется по вкусу адептам симуляторов, но все остальные о покупке точно не пожалеют. Благодаря приятной графике и динамичному геймплею она с легкостью скрасит пару свободных вечеров.





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	2.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

+ ДОСТОИНСТВА: Отличная графика; динамичный геймплей; смышленный AI; разнообразные трассы; тридцать «Фольксвагенов», среди которых есть и концепт-кары.

– НЕДОСТАТКИ: Отсутствие реализма; на редкость убогий саундтрек и бедное звуковое сопровождение; дрифт, драг и стритрейсинг слишком скучны.

ИТОГО 6.5 Динамичные аркадные гонки на «Фольксвагенах». Большего и не скажешь.

NHL 07

ЩЕЛЧОК В ПУСТОТУ



Текст: Степан Рвач

ЖАНР ИГРЫ	Sport
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	EA Canada
ПОЙДЕТ	Процессор 1.0GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.0GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.easports.com/nhl07

Ежегодное ожидание новых спортивных симуляторов от Electronic Arts напоминает детскую забаву «любит – не любит», она же гадание на ромашке. Никогда не знаешь, какую игру выпустит в итоге EA. Во время демонстрации *NHL 07* на майской E3 казалось, что все будет замечательно. Разработчики крутили на большом выставочном экране красочные нарезки из ранней версии и уверяли, что геймплей получится на загляденье. Однако сейчас выяснилось, что дела обстоят несколько иначе.

У меня есть для тебя две новости: хорошая и плохая. Начну с плохой. К сожалению, нам досталась та же графика, что и обладателям устаревших приставок. Новый движок лег в основу лишь версии для Xbox 360. На компьютере игра выглядит точь-в-точь как год назад. «Электроники» слегка улучшили освещение, подправили некоторым хоккеистам физиономии, кое-где заменили текстуры, но этого явно недостаточно.

КОШМАР «ТРАКТОРИСТА»

Здорово подкачало управление. Нововведение под названием «skill stick revolution» не оставляет обладателям клавиатур ни малейшего шанса. Для игры на самом высоком уровне сложности потребуется геймпад (желательно, чтобы он напоминал контроллер для PlayStation 2). А все дело в том, что раздача ювелирных пасов теперь привязана к правому аналоговому стику. Надо переадресовать шайбу товарищу по команде? Нет проблем, просто наклоняешь рычажок в его сторону. Хочешь сделать передачу в свободную зону? Легким движением большого пальца выбираешь нужное направление – и дело в шляпе. Бесспорно, «skill stick revolution» – функция полезная, но далеко не все согласятся купить ради нее специальный контроллер.
На этом беды с управлением не заканчиваются. Те, кто все-таки предпочтет играть на клавиатуре (во времена *Doom 2* таких людей называли «трактористами»), столкнутся с еще одной трудностью. Чтобы переключиться между хоккеистами и выполнить пас, нужно нажать на две разные кнопки (раньше за оба действия отвечала одна клавиша).
Фанаты сериала в спешном порядке принялись создавать ути-

Геймплей стал более аркадным. Даже самого сильного защитника отныне можно пройти с помощью серии финтов



В данной ситуации вратарю оставалось лишь проводить шайбу взглядом.



О КОМПАНИИ

■ EA Canada одно из подразделений Electronic Arts. Компания основана в январе 1999 года и базируется в Ванкувере. Сейчас в ней трудится свыше тысячи человек. В огромном офисе есть свой фитнесс-центр, просторный кинотеатр, кафетерий, спорт-бар и даже кофейня. Так что разработчикам всегда есть чем заняться в обеденный перерыв. Помимо сериала NHL EA Canada ежегодно выпускают на PC целый ряд популярных спортивных игр: *FIFA Football*, *FIFA Manager* (раньше серия называлась *Total Club Manager*), *NBA Live* и *MVP Baseball*.

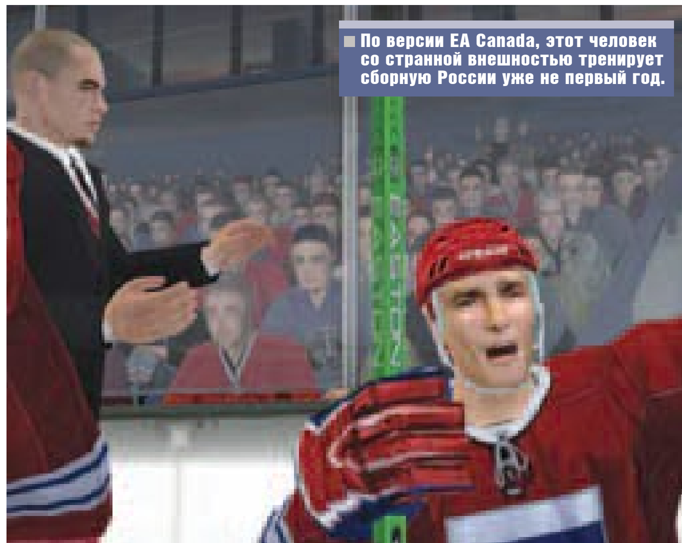
ФАКТЫ

4 чемпионата в меню «Европейские лиги»

12 игроков и всего лишь одна шайба

21 год Александру Овечкину

30 знаменитых команд в НХЛ



■ По версии EA Canada, этот человек со странной внешностью тренирует сборную России уже не первый год.



■ Противник не церемонится – сразу же впечатывает нашего хоккеиста в борт.

литы, которые позволяют на свой лад изменять раскладку управления. Рекомендую зайти на страничку www.kulibin.rhlmod.ru/index.php?fold=nhl07 и скачать небольшую программку под названием NHL07 Keyboard Redefiner v1.0.

ФИНТ УШАМИ

Игровой процесс стал более аркадным. Даже самого сильного защитника отныне можно пройти с помощью серии финтов. Для этого достаточно поводить в стороны левый аналоговый стик. Существенно возросла роль ускорения. Некоторые игроки так быстро катятся по льду, что им не страшны даже силовые приемы.

Что порадовало, так это переработанная физическая модель. По сравнению с прошлогодним эпизодом шайба намного чаще отскакивает от различных предметов и оказывается в неожиданных местах. Улучшился искусственный интеллект. Соперники умело контролируют крошечный диск, четко перекрывают зоны, стараются разыграть свои комбинации до верного, а в нужных ситуациях издевательски тянут время.

По ходу игры нельзя терять концентрацию ни на секунду. В любой момент ты должен быть готов к неожиданному рикошету. Представь, что вратарь соперника неуклюже отбивает щитком дальний удар, после чего шайба отлетает на пустующий пятачок. Тебе остается лишь хорошенько ускориться, растолкать преграждающих путь защитников и нанести мощный щелчок по незащищенному углу ворот.

Кстати, для начинающих пользователей в *NHL 07* предусмотрена специальная мишень, которая показывает, куда полетит спортивный снаряд. Целиться разрешено в девяти направлениях (три вида удара для левого и правого углов и центра ворот).

СОСТРЯПАЛИ

Итог следующий: никаких существенных нововведений в нынешней версии сериала нет. Изменение системы управления можно оценивать по-разному, но уж точно не как нечто выдающееся. Скупая на свежие идеи Electronic Arts подсунула нам прошлогоднюю *NHL* со слегка улучшенной графикой, парой-тройкой анимационных вставок и чешским чемпионатом в разделе «Европейские лиги». Столь скудный набор следовало бы разместить на одном CD и продавать по более низкой цене – как дополнение.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **7.6**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **4.6**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Отличная физическая модель; впервые на обложке диска наш хоккеист Александр Овечкин; музыкальное оформление соответствует духу игры.

– НЕДОСТАТКИ: Устаревшая графика; на высоком уровне сложности невозможно играть без геймпада; убогая анимация; слишком мало нововведений.

ИТОГО 6.0 Вместо продолжения мы получили адд-он. Но играть все равно интересно.

АЛЬЯНС: ДВОЙНОЙ УДАР

А НЕ ПОЙТИ ЛИ НАМ В ДЖОМБИСТАН?

О КОМПАНИИ

Предыдущее творение студии Gameyus Interactive – *«Воля и разум»* – числится в списке самых ужасных стратегий всех времен и народов. Что ж, прогресс налицо. По крайней мере, минут двадцать-тридцать в *«Альянс: Двойной удар»* отыграть можно. Но больше – не советуем.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
Strategy First

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI / Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК
Gameyus Interactive

ПОЙДЕТ
Процессор 1.6GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, DirectX 9.0), 1.5Gb свободного места на диске

ПОЛЕТИТ
Процессор 2.8GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, DirectX 9.0), 1.5Gb свободного места на диске

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.alliancefuturecombat.com



Текст: Илья "GM" Вайнер

Некоторые разработчики смахивают на нерадивых студентов, переписывающих чужие рефераты. Подправить названия, сделать обложку поярче и ни в коем случае не читать. Вдруг повезет? Но высший пилотаж – продавать такое за деньги...

Умные RTS с толковым сюжетом нынче погребены под грузом химического оружия и тушками экстремистов, а сверху присыпаны арабским песочком. Злодеи в белых халатах ставят жуткие опыты, бородатые дядьки размахивают «Калашниковыми», а звездно-полосатая армия несет в мир доброе, вечное и местами ракетно-бомбовое. Джомбистан ждет тебя, читатель! Современные танки и чудовищные названия воскрешают в памяти *Act of War*. Но тогда авторы из Eugen Systems расщедрились на убойный сюжет и блестящую графику. А вот сотрудники Gameyus сподобились только на бездумные схватки. И ладно бы дело было только в них. Попробуй-ка обвести армию рамочкой! Интерфейс явно создавал изощренный садист. Иначе как объяснить, что выделить сразу все отряды разом нельзя? И не пытайся схитрить – тактической паузы тоже нет! Скучные миссии оживляют голосовые команды, хотя толку от них немного. На этом плюсы заканчиваются, а гвоздей для гробика игры еще целый мешок. Хочешь забить?





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	3.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.0
ИНТЕРФЕЙС	3.0

+ ДОСТОИНСТВА: Посредственная графика и голосовое управление за «уши» вытаскивают игру из мусорного ведра. Других достоинств мы, увы, отыскать не смогли.

– НЕДОСТАТКИ: Целый букет штампов и недоработок венчает садомазохистское управление. Про таинственную страну Джомбистан и вовсе говорить не хочется.

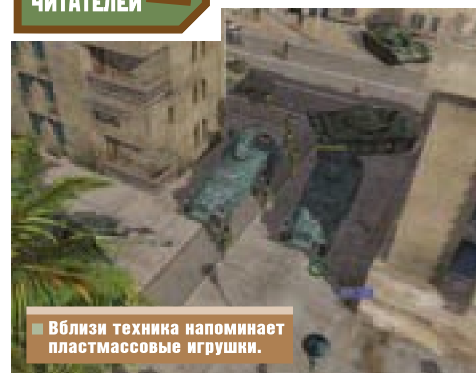
ИТОГО 4.0 Беречь от детей и людей с сердечно-сосудистыми заболеваниями.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.6

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.2



Вблизи техника напоминает пластмассовые игрушки.

AMERICAN CHOPPER 2: FULL THROTTLE

БАЙКЕРЫ «ЗА СТЕКЛОМ»



Текст: Павел "Tarnum" Демин

ЖАНР ИГРЫ	Racing
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Creat Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.creatstudio.com/games/ac2.html

American Chopper – популярное в Соединенных Штатах реалити-шоу про одну забавную семейку. Знакомьтесь: Поль Старший – глава семьи Тойтулов, в прошлом алкоголик. Его сыновья – бывший наркоман Поли и законченный болван Майки. Ничего себе компания, да? Мужчины всячески развлекают американского зрителя. В том числе и тем, что мастерят экзотические мотоциклы. Собственно, сборке металлических «лошадок» и посвящена игра.

ШАГ ВПЕРЕД

Два года назад критики хорошенько вздули первую часть *American Chopper*. Мол, и графика – не очень, и геймплей – так себе; в общем, ничего примечательного. Однако игра разошлась нешуточным тиражом – всего было продано около 800.000 экземпляров. Как оказалось, для проекта по мотивам телешоу геймплей – не главное. Грамотная подача материала – вот ключ к успеху! В случае с American Chopper это видеоролики, похожие на сценки из шоу, знакомые персонажи, озвученные полюбившимися актерами, и возможность собственноручно собрать байк. Фанат не должен чувствовать разницу между игрой и просмотром одноименной передачи.

Разработчики из Creat Studios живо смекнули, что к чему. Вместо того чтобы исправлять недостатки геймплея, они принялись укреплять связь между игрой и шоу. Как результат, сюжетных роликов стало раза в четыре меньше, зато с качеством – полный порядок. До мельчайших деталей проработаны главные персонажи, которые, разумеется, озвучены голосами «настоящих» Тойтулов. И сборке мотоцикла уделено значительно больше внимания, нежели в оригинале. *American Chopper 2: Full Throttle* как коммерческий продукт сделан на «пятерку» с плюсом, но как игра особой ценности для жанра не представляет.

БЕГ НА МЕСТЕ

Сюжет второй части лихо закручен вокруг соперничества четырех бравых молодцев – трех Тойтулов и друга семьи, механика Винни. За четыре недели каждый из персонажей должен собрать мотоцикл на определенную тему, да такой, чтоб у соперников глаза на лоб полезли. Выбираем одного из героев – и вперед!

Колесить по улицам города можно безо всяких ограничений, прямо как в знаменитой Grand Theft Auto



Байки у товарищей покруче нашего.



О КОМПАНИИ

■ Creat Studios, известная нам по *«Недетским Гонкам»*, давно вышла на консольный рынок. На данный момент она открыла офисы в Санкт-Петербурге и Бостоне (США). Всего в Creat Studios трудится более ста сотрудников, которые уже успели поработать в таких студиях, как Stormfront Studios, Turbine Entertainment, Pandemic, Vivendi и Atari.
Компания весьма успешно сотрудничает с западными издателями и уже получила права на создание игр для консолей следующего поколения.

ФАКТЫ

1 не известное в России шоу

4 увлеченных своим делом байкера

12 экзотических байков

24 очень скучные миссии


■ Пересек сплошную, а через мгновение врежусь в авто блюстителей порядка. А им – все нипочем.



■ Трюкачим помаленьку.

На каждого из персонажей приходится по шесть миссий. То мы гоняем к приятелю за эксклюзивной деталью, то следим за кем-нибудь или просто наматываем круги по трассе. К примеру, в роли Поля Младшего отправляемся на стройку. Зачем? Черпать вдохновение для мотоцикла, посвященного... укладчикам дорожного асфальта. В роли Майки, который собирает байк-гладиатор, приходится уезжать далеко от дома за уникальными доспехами. На обратном пути нужно звонить из таксофона Полю Старшему, чтобы папа не волновался. Степень его недовольства отображает специальная полоска. Как говорится, без комментариев!
Каждое задание ограничено по времени. Опоздал – будь добр отыграть миссию заново. Частенько на пути к цели встают хулиганы и полиция. Но глупые противники угрожают только в том случае, если байк стоит на месте. Двинешься – и они мигом скроются за горизонтом.
Колесить по улицам города можно безо всяких ограничений, прямо как в знаменитой *Grand Theft Auto*. Жаль, с байка слезть не позволяют.
Всюду на дорогах «разбросаны» так называемые «бонусы производства», необходимые для прокачки мотоцикла. Между миссиями можно подолгу сидеть в гараже, вручную собирая чудо техники. А можно и не сидеть, а заказать автоматическую сборку. Правда, тогда пропадает весь смысл игры. Помнишь, о чем шоу-то? Вот-вот.
Дизайнеры Creat Studios неплохо поработали над картинкой. Поездки по городу теперь доставляют куда больше эстетического удовольствия, нежели раньше. Окружение стало интереснее, возросло число объектов. Отдельно отмечу работу с освещением. Если раньше тени отбрасывали только байки, то теперь это делают и здания, и автомобили.

Что в итоге? American Chopper 2 – игра проходная для всех, кроме поклонников шоу, которые могут смело прибавлять к финальной оценке пару баллов и тотчас бежать в магазин. Много таких среди наших читателей? Сомневаемся.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 4.5



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.0
ИНТЕРФЕЙС	4.0

ДОСТОИНСТВА: Отличные видеоролики – за них фанаты шоу простят авторам многое; огромный город; знакомые персонажи; богатые возможности по сборке байка.

НЕДОСТАТКИ: Скучные миссии; тупые противники; посредственная анимация; графика все же не дотягивает до PC-стандартов; игра будет интересна только фанатам шоу.

ИТОГО 5.0 Игры серии продались более чем миллионным тиражом. Кого волнует качество?

ЧЕРНЫЙ КОРСАР

ПРОКЛЯТЫЙ ОТ РОЖДЕНИЯ



Текст: Лия "Pushistik" Новикова

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	10tacle Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	Widescreen Games
ПОЙДЕТ	Процессор 1.0Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.0Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.black-buccaneer.com

Ох и любят же начинающие игроделы паразитировать на детищах своих более удачливых коллег! А что, между прочим, такой способ существования является наиболее выгодным. Достаточно лишь подсмотреть парочку основополагающих находок, и можно смело вешать на коробку с паразитом ярлык: «сделано в лучших традициях игры N!». Преданные поклонники оригинала сметут новинку с прилавков, во много раз окупив затраты на разработку.
Недавно в нашем полку прибыло. На этот раз в роли безжалостного рассадника заразы выступает Widescreen Games, а в роли многострадальной жертвы – Ubisoft. Встречай *Black Buccaneer* – серенький клон *Prince of Persia: The Two Thrones*.

НЕ ХОДИТЕ, ДЕТИ, В АФРИКУ ГУЛЯТЬ...

Где-то в водах Карибского моря покоился одинокий необитаемый остров. И была у него одна достопримечательность – несметные богатства, которые, согласно канонам жанра, прокляты. Немало джентльменов удачи пытались присвоить сокровища себе, но большинство из них даже не доплывало до острова и тонуло в морской пучине. Молодому авантюристу Фрэнсису Блэйду повезло чуточку больше – хотя вся его команда погибла, он добрался-таки до суши. И решил во что бы то ни стало захапать золото и смыться на полуразрушенной посудине.
На этой оптимистической ноте низкобюджетный вступительный ролик обрывается, и начинаются жестокие реалии. *«Черный Корсар»* (только не смейся!) использует архаичный движок RenderWare, слегка подлатанный, но все равно такой же отсталый. Игра категорически отказывается дружить с FSAA, не брезгует мутными текстурами, угловатыми моделями и невзрачными эффектами. По части анимации «Корсар» с серией *Prince of Persia* и рядом не стоял – там, где Принц двигался с грацией гепарда, Фрэнсис напоминает плохо смазанного дроида R2D2.

ВУДУ ПИПЛ

Помимо убогих прыжков, скалолазания и прочих трюков в «Черном Корсаре» наличествуют довольно неплохие бои. Супостатов можно умерщвлять подручными средствами и шинковать саблей. С ее помощью ты будешь с легкостью выписывать



Говорили же – не цапай загадочные амулеты! Вот и результат.

Герой научился превращаться в могучего монстра после знакомства с магией Вуду и таинственным артефактом



О КОМПАНИИ

Widescreen Games была основана в 1999 году во французском городе Лионе. На данный момент компания разрабатывает игры для консолей нынешнего и следующего поколений и портирует приставочные хиты на персональный комьютер (за ней числится безвкусный экшен *Dead to Rights II*). Всего в Widescreen работает более семидесяти сотрудников, по словам основателей, «истинных профессионалов своего дела».

ФАКТЫ

1 смазливый авантюрист
1 татуированный антигерой
4 заклинания прямиком из Африки
18 игровых областей



А это, представь себе, дружественный женский персонаж. С наиболее красивого ракурса.



Эй, так не честно! Дай хотя бы пистолет!

изящные комбо и без особого труда разбираться с немногочисленными противниками. Однако, если заварушка выдалась суровая и оппоненты берут числом, можно превратиться в халкоподобного верзилу – того самого Черного Корсара (очередное заимствование из *Prince of Persia:The Two Thrones*).

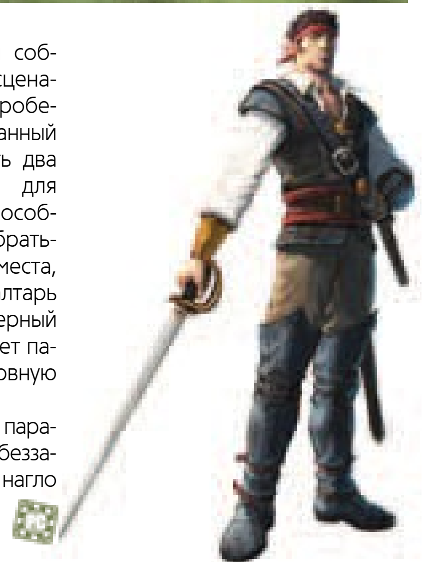
Превращаться в могучего монстра герой научился после знакомства с магией Вуду и таинственным артефактом. Но на этом список чудес не заканчивается. Со временем протагонист будет вызывать зомби, проклинать врагов и жечь растительность. Новые навыки открываются либо по ходу сюжета, либо за жертву какому-нибудь африканскому богу (нужно собрать необходимые компоненты и положить их на специальный алтарь). Также от поверженных противников остаются души, которые обязательно нужно собирать, ибо именно ими ты будешь платить за сохранения и воскрешение Блэйда. Что сказать, капитализм добрался-таки даже до языческих божков!

ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

В принципе, если позабыть о том, что многие элементы геймплея позаимствованы у Prince of Persia, «Черный Корсар» покажется довольно разнообразной и в меру интересной игрой. Так и есть. Честно говоря, итоговая оценка была бы на балл выше, если бы не одно «но»...

Уровни. Их много, и почти все доступны с самого начала – ты можешь в любой момент посетить практически любой участок. Кроме того, местные подземелья буквально кишат потайными лазейками с жизненно необходимой утварью, кнопками, входами-выходами в иной мир, головоломками, алтарями и другими объектами, которые ты обязательно должен будешь отыскать для завершения игры. Заблудиться очень просто, карта помогает мало. Дабы собрать необходимые по сценарию предметы, нужно пробежать все известные на данный момент области, отыскать два жертвенника, реагенты для них, получить новую способность, с ее помощью пробраться в ранее не доступные места, а потом найти еще один алтарь и... Ох... Поверь мне, «Черный Корсар» отлично развивает память. И расшатывает нервную систему тоже.

Паразит – он и в Африке паразит. Маленький, слабый, беззащитный и неприятный, но нагло сосущий соки из могучего проекта-хозяина.





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0
ГРАФИКА	3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

+ ДОСТОИНСТВА: Зрелищные комбо; магия Вуду, иногда в своих акробатических номерах пират Фрэнсис Блэйд даже напоминает Персидского Принца; занятные головоломки.

– НЕДОСТАТКИ: Графика времен каменного века; приходится многократно возвращаться к уже пройденным областям; ужасная анимация; запутанное прохождение.

ИТОГО 5.0 Магия Вуду и огромный темный бугай-двойник – одним словом, Принц на Карибах.

DRAGON'S LAIR HD

УБИТЬ ДРАКОНА



Текст: Иван "Nemezido" Гусев

ЖАНР ИГРЫ	Arcade
ИЗДАТЕЛЬ	Digital Leisure
РАЗРАБОТЧИК	Advanced Microcomputer Systems
ПОЙДЕТ	Процессор 1.8Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3.0Ghz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.digitalleisure.com/contents/DVDRom_games.htm#dlHD

В далеком 1983 году, когда мне уже исполнилось пять, а тебя, многоуважаемый читатель, возможно, еще и в планах не было, мир познакомился с игрой под названием *Dragon's Lair*. Знакомство прошло бурно и ознаменовалось огромными очередями в игровых залах. На экране показывали классный анимационный фильм, и – о боже! – в него можно было играть. На фоне визуально блеклых *Pac-Man* и *Tempest Dragon's Lair* смотрелся очень и очень выигрышно. Люди охотно тратили доллары, чтобы узнать, вызволит ли Дирк Отважный принцессу Дафну из драконьего плена.

ЛОГОВО АНИМАТОРА

Dragon's Lair зародился в недрах компании Advanced Microcomputer Systems. Разработчики сочинили простенький сюжет, придумали и нарисовали всех персонажей. Затем состоялась судьбоносная встреча с известным аниматором Доном Блатом (Don Bluth). Мультипликатор, вероятно, знакомый тебе по мультфильмам «Анастасия» и «Титан: После гибели Земли», заинтересовался проектом. Его студия за семь месяцев нарисовала мультик, длящийся чуть дольше двадцати минут. В Advanced Microcomputer Systems его разбили на кадры, запрограммировали действия, которые должен был совершать игрок, и снова собрали в единое целое. Получившийся интерактивный фильм записали на лазерный диск, нарекли Dragon's Lair и отправили в игровые залы. За первый год «Логово дракона» принесло своим создателям почти 100 миллионов долларов! Производство же стоило всего миллион, так что прибыль посчитать несложно.

ПОДТЯЖКА

Dragon's Lair HD – отреставрированная версия той самой игры, увидевшей свет в июне 1983 года. На современных мониторах с высоким разрешением (вплоть до 1920 на 1080) она смотрится преотлично. Догадаться о том, что перед тобой не новинка, можно только по стилю анимации (сегодня так уже не рисуют) и незначительным артефактам, проскальзывающим на «пленке». Вдобавок, саундтрек игры также подвергся всесторонней реставрации, и теперь «Логово дракона» хвастает роскошным пятиканальным звуком.

Счастливая концовка всего одна – наш герой убивает дракона и заполучает в объятия принцессу Дафну



В 1983-м немногим хватило денег доиграть до хэппи-энда.



О КОМПАНИИ

Компания Advanced Microcomputer Systems возникла в 1981 году. Чуть позже ее президент Рик Дайер (Rick Dyer) поделился с сотрудниками идеей интерактивного мультфильма, и они дружно засели за *Dragon's Lair*. После феноменального успеха «Логова дракона» AMS поставила производство подобных игр на поток и повторила успех с *Space Ace*. Затем компания сменила имя на RDI Video Systems, выпустила на рынок домашнюю игровую видеосистему Halcyon (стоила она сумасшедшие 2500 долларов!) и немедленно разорилась.

ФАКТЫ

3 жизни дано на прохождение игры

5 клавиш – вот и все управление

22 минуты длится мультфильм

26 лет в этом году отметила игра


В фантазии разработчикам не откажешь.


Дирк только что скончался.

Что же касается геймплея, он не изменился ни на йоту. Тебе по-прежнему показывают мультфильм и заставляют нажимать нужные клавиши, дабы Дирк Отважный избежал ужасной, мучительной смерти. Управление осуществляется при помощи четырех клавиш-стрелок и «пробела», отвечающего за удар мечом. Ты должен лишь всматриваться в монитор и, узрев яркую вспышку-подсказку, немедленно давить верную кнопку. То есть если слева подсветили дверь, жми на клавиатуре стрелку влево. Если же ты замешкался или нажал другую клавишу, Дирку придет незамедлительный каюк – его сожрет чудовище, или же он с воплем рухнет в пропасть, или сгорит, или утонет, или получит копьем в грудь, или… В общем, разработчики придумали немало грустных развязок. А счастливая концовка всего одна – наш герой убивает дракона и заполучает в объятия принцессу Дафну.

ДЕВИЦА С РАЗВОРОТА

Ах, Дафна… Об этом мало кто помнит, но в свое время художники Advanced Microcomputer Systems срисовали ее с разворота «Плейбоя». Когда Dragon's Lair появилась на свет, златокудрая принцесса, излучавшая легкомысленность и здоровую сексуальность, разбила сердца миллионов мужчин. Жаль, что ныне Дафна подзабыта, и Dragon's Lair HD явно не вернет ей популярность. Почему? Геймплей, завязанный на своевременном нажатии пяти клавиш, жутко однообразен и успевает надоесть через десять минут. К тому же не обошлось без багов. Звук то «убегает» вперед, то отстает. Самое же досадное, что на мощных компьютерах видео зачастую транслируется чересчур быстро, и нужные вспышки-подсказки проскальзывают незамеченными. В итоге – череда нелепых смертей.

Играть хочется только из-за симпатичной анимации и юмора, которым интерактивный мультфильм щедро сдобрен. К счастью, долго мучиться не придется – прохождение в среднем занимает минут сорок, максимум час.

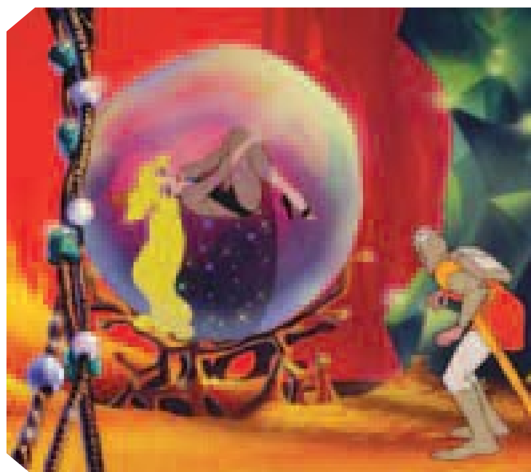
В общем, как игра Dragon's Lair HD сегодня совершенно несостоятельна. Обновленная версия хита чуть ли не полувековой давности способна заинтересовать только коллекционеров и ностальгирующих геймеров. Всех остальных просим не беспокоиться.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 3.0



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	3.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.0
ИНТЕРФЕЙС	1.0

ДОСТОИНСТВА: Отлично отреставрированный мультфильм; пятиканальный звук; колоритные персонажи; добрый юмор и, конечно же, принцесса Дафна.

НЕДОСТАТКИ: Досадные глюки с проигрыванием видео и звука; «пятиклавишный» геймплей; высокая сложность; на диске отсутствуют дополнительные материалы.

ИТОГО 4.0 Игра красива, но радости приносит не больше, чем расстроенный рояль.

FIRST-PERSON SHOOTER

1 МЕСТО – F.E.A.R.

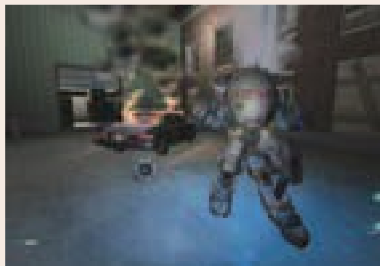
РАЗРАБОТЧИК: MONOLITH PRODUCTIONS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WHATISFEAR.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (24)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

Потрясающий шутер, созданный в лучших традициях боевиков Джона Ву и фильма «Звонок». Искрометный, красивый, страшный, с толковым AI и занимательным сюжетом – все это F.E.A.R. Мало того, игра отменно переведена на русский язык. Еще доводы нужны?

ЧТО ЕЩЕ?

PREY
Номер с рецензией: 09 (33)
Мнение редакции: 8.0, Игра Месяца
CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
Номер с рецензией: 05 (29)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер



ACTION

1 МЕСТО – DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

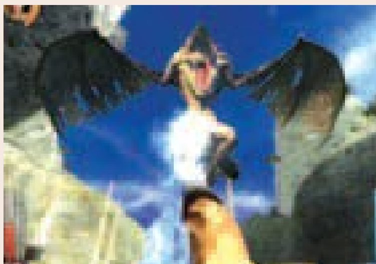
РАЗРАБОТЧИК: ARKANE STUDIOS, KUJU ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.DARKMESSIAHGAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (34)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Главный – наряду с Oblivion – претендент на звание лучшей игры года. Искрометный фэнтезийный экшен с ролевыми элементами на движке Half-Life 2. Обязательная покупка для любого геймера.

ЧТО ЕЩЕ?

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES
Номер с рецензией: 01 (25)
Мнение редакции: Тема Номера, Игра Месяца
TOMB RAIDER: LEGEND
Номер с рецензией: 06 (30)
Мнение редакции: 8.5, Игра Месяца



SIMULATION

1 МЕСТО – TOCA RACE DRIVER 3

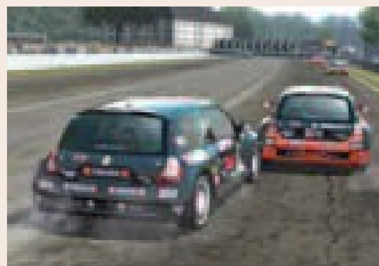
РАЗРАБОТЧИК: CODEMASTERS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CODEMASTERS.CO.UK/TOCARACEDRIVER3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

TRD 3 – рейсинг для всех. Мало того, что в нем мирно уживаются два режима соревнований: аркадный и реалистичный. Этим сегодня удивить сложно. Важно другое: в игре аж 8 гоночных дисциплин и 70 (!!!) всамделишных автомобилей. Подобная коллекция достойна места в музее. Ну, или на твоем компьютере.

ЧТО ЕЩЕ?

GTR 2
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер
FLATOUT 2
Номер с рецензией: 08 (32)
Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер





ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь, отпразднует свой первый день рождения или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

STRATEGY

1 МЕСТО – SID MEIER'S CIVILIZATION 4

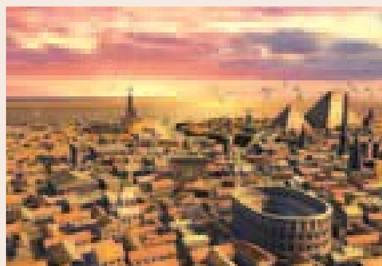
РАЗРАБОТЧИК: FIRAXIS GAMES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.2KGAMES.COM/CIV4
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (24)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Старая, как мир, «Цивилизация» в новом обличье. Годами выверенный геймплей в современной «обертке» – вот готовый рецепт успеха. Захватывай вражеские страны, посылай в соседние провинции дипломатов или сконцентрируйся только на научном развитии – победить в игре можно по-всякому. Самое главное, оказаться первым.

ЧТО ЕЩЕ?

COMPANY OF HEROES
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца
STAR WARS: EMPIRE AT WAR
Номер с рецензией: 04 (28)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер



MANAGEMENT/LIFE SIM

1 МЕСТО – THE MOVIES

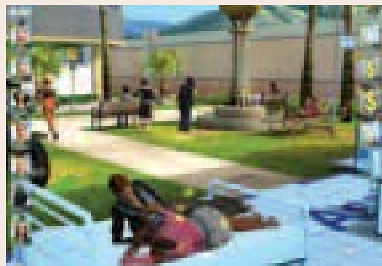
РАЗРАБОТЧИК: LIONHEAD STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ТРИ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.THEMOVIESGAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (25)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

The Movies – это игра, в которой можно снимать фильмы. Комедии, ужастики, триллеры, боевики или мелодрамы с эротическими сценами – решай сам. Стоит лишь набить руку в нудном режиме «Карьера», и можно смело штурмовать Олимп виртуального кинобизнеса.

ЧТО ЕЩЕ?

CITY LIFE
Номер с рецензией: 08 (32)
Мнение редакции: 7.5
THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 9.0, Золотой Кулер



ROLE-PLAYING GAME

1 МЕСТО – THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

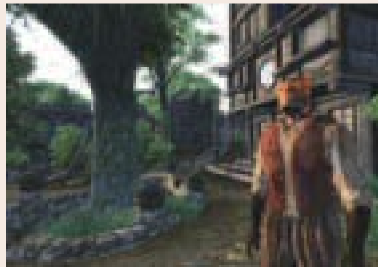
РАЗРАБОТЧИК: BETHESDA SOFTWORKS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.ELDERSCROLLS.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (29)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Самую ожидаемую RPG 2006 года сегодня можно смело назвать лучшей ролевой игрой.
У нее есть лишь один изъян, который, видимо, подорвет экономику всех развитых стран мира – на прохождение Oblivion уйдут недели, если не месяцы. Хотя кого волнует экономика, если Тамриэль снова в опасности?

ЧТО ЕЩЕ?

X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse
Номер с рецензией: 12 (24)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер
МАГИЯ КРОВИ
Номер с рецензией: 02 (26)
Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца



SPORTS

1 МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 5

РАЗРАБОТЧИК: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
ДИСТРИБЬЮТЕР В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WW.PES5.NET
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (25)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

По мнению многих, FIFA от Electronic Arts – не футсим, а попсовое шоу. PES сложен в освоении, нагло требует от нас геймпад, и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но, поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?

FIFA 07
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер
NHL 06
Номер с рецензией: 11 (23)
Мнение редакции: 9.0, Золотой Кулер



ADVENTURE

1 МЕСТО – FAHRENHEIT

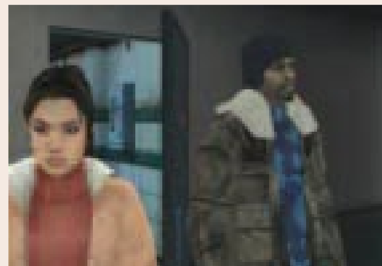
РАЗРАБОТЧИК: QUANTIC DREAM
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.ATARI.COM/FAHRENHEIT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (23)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Это не просто квест. Перед нами настоящий интерактивный фильм, и ты играешь в нем главную роль. Десятки вариантов развития событий – многие ли адвенчуры похвастаются подобным? Fahrenheit – особый проект, знаменующий собой новый этап эволюции игр.

ЧТО ЕЩЕ?

MYST V: END OF AGES
Номер с рецензией: 11 (23)
Мнение редакции: 8.0
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
Номер с рецензией: 06 (30)
Мнение редакции: 7.5



MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

1 МЕСТО – DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

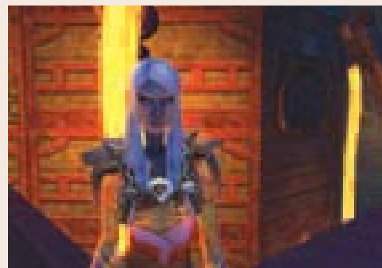
РАЗРАБОТЧИК: TURBINE ENTERTAINMENT SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WW.DDO.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

DDO – одна из лучших игр «по лицензии», которые нам только доводилось видеть. Проработанный до мелочей мир, оригинальная система набора опыта, многообразие квестов (больной для всех MMORPG вопрос), приятная графика… Но самое главное – дух вселенной D&D, который чувствуется и в прибережной таверне, и в темном подземелье. Пока это главный кандидат на звание «MMORPG года».

ЧТО ЕЩЕ?

EVERQUEST 2: DESERT OF FLAMES
Номер с рецензией: 01 (25)
Мнение редакции: 8.5
CITY OF VILLAINS
Номер с рецензией: 12 (24)
Мнение редакции: 8.5



Текст: Виктор "Prozed" Бардовский

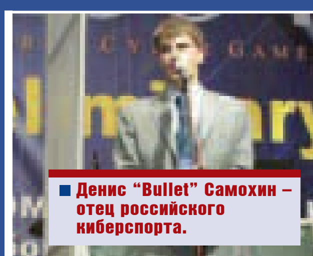



В 2005 году казахский клан k23 стал серебряным призером WCG Grand Final.

РОССИЯ VS. КАЗАХСТАН

В 2003 году крупнейший казахский киберспортивный меценат **Arbalet** провел товарищескую встречу лучших игроков России и Казахстана в номинациях ***Quake III Arena*** и ***Counter-Strike***. С тех пор прошло уже 3 года, и теперь Арбалет вновь организовал подобное шоу по Counter-Strike. Честь России отправились отстаивать **Virtus.pro**, от Казахстана же выступали кланы **k23** (серебряные призеры WCG 2005 по Counter-Strike: Source) и **Sky**. Однако конкуренцию «виртусам» казахи составить не смогли, и $5000 Virtus.pro увезли с собой в Москву.




Денис "Bullet" Самохин – отец российского киберспорта.

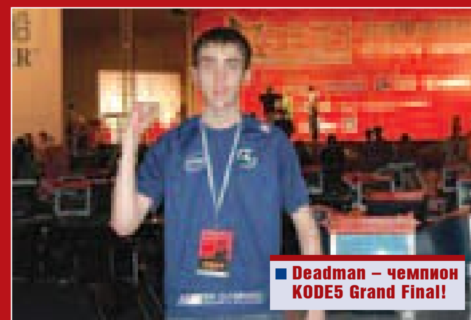
WCG 2007 БЕЗ БУЛЛЕТА

Денис "Bullet" Самохин – знаковая личность в российском киберспорте: он стоял у истоков крупнейшего киберспортивного портала **www.cyberfight.ru**, он организовывал первые выезды российских геймеров на зарубежные турниры в самом начале XXI века, он являлся главой российского этапа World Cyber Games и занимал должность руководителя сборной России последние несколько лет. Недавно Bullet принял решение покинуть компанию **Samsung**, которая занимается турнирами серии World Cyber Games, и уйти с поста организатора WCG Russia. Конечно, его место займет другой менеджер, но факт остается фактом: без Буллета это уже будет совсем другая история.



KODE 5: COUNTER-STRIKE И WARCRAFT III


Победители KODE5 во всей своей красе.


Deadman – чемпион KODE5 Grand Final!

29 сентября завершились финалы крупного европейского турнира по компьютерным видам спорта **KODE5**. Честь России на мероприятии отстаивали **Deadman** в дисциплине ***Warcraft III: The Frozen Throne*** и клан **Forze** в дисциплине ***Counter-Strike***. Deadman сумел показать себя во всей красе – он победил в своей номинации и увез домой кругленькую сумму в $10000. На пути к чемпионскому титулу он расправился с такими «госу» (так в мире Warcraft'еров называют умелых геймеров), как **WE.IGE.Check** (один из лучших корейских стратегов), **4K.Grubby** (чемпион мира по версии World Cyber Games) и **4K.Tod** (чемпион Франции по Warcraft III). Это первая победа Deadman'а над Grubby за несколько лет. Российский кибератлет в своих интервью признавался, что по непонятной даже для него причине сильно нервничает в матчах с Grubby и не может противостоять своему сопернику в полную силу. На этот раз наш соотечественник преодолел психологический барьер и расправился с Grubby со счетом 2:0 по картам.

В номинации Counter-Strike ребята из Forze не смогли оказать достойного сопротивления лучшим командам мира – в рамках первого группового этапа они сначала уступили шведам из клана **Ninjas in Pyjamas**, а затем американцам из **Jax Money Crew**. Одолеть же «форзам» удалось лишь посредственную команду **Clan ATE**. В итоге победа досталась Ninjas in Pyjamas, которые стали богаче на $25000.

РЕЗУЛЬТАТЫ KODE 5 FINAL

Counter-Strike

1 место – NiP (Швеция) $25000;
2 место – wNv (Китай) $10000;
3 место – Hoorai (Финляндия) $5000.

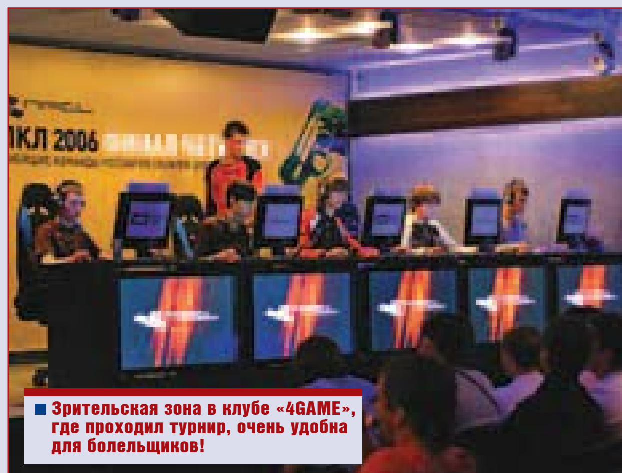
Warcraft III: The Frozen Throne

1 место – Deadman (Россия) $10000;
2 место – Tod (Франция) $4000;
3 место – Grubby (Голландия) $1000.



РЕГУЛЯРНЫЙ ЧЕМПИОНАТ НПКЛ: ФИНАЛЫ

22 сентября 2006 года кибератлеты из **Virtus.pro** в очередной раз доказали, что являются лучшей российской командой по ***Counter-Strike***. На этот раз пятерке «виртусов» покорился крупнейший российский турнир по «контре» – «Регулярный Чемпионат Национальной Профессиональной Киберспортивной Лиги». В этом мероприятии участвовали все лучшие кланы России, но дойти до финальной части удалось лишь четырем командам: Virtus.pro, **Trap**, **Seven.pro** и **Begrip Gaming**. В полуфинальных поединках встретились Virtus.pro с Begrip и Seven.pro с Trap. «Виртуса» и Trap обставили своих соперников всухую со счетом 2:0 по картам, с таким же результатом в пользу Virtus.pro закончился и финальный поединок. За свои заслуги Virtus.pro получили чек на солидную сумму в $10000, а Trap стали богаче «всего» на $5000. Третье место и $3000 досталось Begrip Gaming, которые в матче за третье место одолели Seven.pro также со счетом 2:0.


Зрительская зона в клубе «4GAME», где проходил турнир, очень удобна для болельщиков!

РЕЗУЛЬТАТЫ РЕГУЛЯРНОГО ЧЕМПИОНАТА НПКЛ:

Counter-Strike

1 место – Virtus.pro (Москва) $10000;
2 место – Trap (Нижний Новгород) $5000;
3 место – Begrip (Москва) $3000.

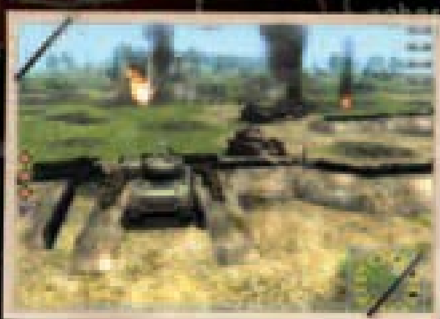
Вторая Мировая 1939 - 1945

ОФИЦЕРЫ

У КАЖДОГО СВОЯ ПРАВДА











Фотографии представлены порталом www.proplay.ru

ASUS SUMMER CUP

БИТВЫ ЛУЧШИХ

НАЗВАНИЕ ТУРНИРА:
ASUS Summer Cup 2006
ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:
25–27 августа 2006 года
МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:
г. Москва, клуб "4GAME"
ПРИЗОВОЙ ФОНД:
1000000 рублей
ДИСЦИПЛИНЫ:
Counter-Strike 5x5, WarCraft III: The Frozen Throne 1x1, Starcraft: Brood War 1x1, FIFA 2006, Need For Speed: Most Wanted, Quake 4, Unreal Tournament 2004, Quake III Arena
КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:
600



■ A-Gaming, двукратные чемпионы ASUS Cup'a, на этот раз лишь вторые.

■ Квакер noBap, занявший третье место в Quake III Arena, не появлялся на турнирах больше двух лет.

Турниры серии **ASUS Cup** – популярные в России чемпионаты, на которые не стесняются приезжать в том числе и зарубежные кибератлеты. В первую очередь это связано с тем, что призовой фонд уже перевалил за **1000000 рублей**, да и с организацией у турниров все в порядке. В этот раз помимо традиционных гостей из стран СНГ чемпионат почтили своим присутствием геймеры из Голландии, Латвии и Эстонии. В общей сложности в летнем сезоне ASUS Cup'a приняли участие более 600 человек, а зрительский зал был переполнен. Вот каким предстал перед нами летний сезон ASUS Cup'a.

НЕПРИМИРИМОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Главной турнирной дисциплиной, как водится, стал ***Counter-Strike***. Тридцать две лучшие команды из России, Украины, Эстонии, Беларуси, Казахстана и Молдовы боролись за главный приз – 200000 рублей. В финальной части соревнования между собой бились целых три команды из Украины (A-Gaming, pro100 и Explosive) и российская пятерка **Virtus.pro**. Особой борьбы не получилось – россияне уступили **A-Gaming** со счетом 1:2 по картам. Потом «виртуса» смогли реабилитироваться в матче за третье место, где они не без труда одолели клан **Explosive**. В большом же финале встретились A-Gaming и pro100. Последние оказались сильнее и обыграли своих соотечественников со счетом 2:1 по картам. Нашим командам пора призадуматься над тем, что уже несколько турниров подряд представители Украины доминируют на российских чемпионатах. Второй по важности дисциплиной должен был стать ***Qua-***

РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS SUMMER CUP

Counter-Strike 5x5
1 место – pro100 (Украина), 200000 рублей;
2 место – A-Gaming (Украина), 120000 рублей;
3 место – Virtus.pro (Россия), 70000 рублей.

Starcraft: Brood War
1 место –White-Ra (Украина), 23000 рублей;
2 место – Ex (Россия), 17000 рублей;
3 место –Notforu (Россия), 12000 рублей.

Need For Speed: Most Wanted
1 место – Injektor (Украина), 16000 рублей;
2 место – MrRacer (Россия), 10000 рублей;
3 место – Nitrous (Россия), 8000 рублей.

Quake III Arena
1 место – Keeper (Беларусь), 23000 рублей;
2 место – Cypher (Беларусь), 17000 рублей;
3 место – noBap (Россия), 12000 рублей.

WarCraft III: The Frozen Throne
1 место – Xyligan (Россия), 23000 рублей;
2 место – Rotterdam (Голландия), 17000 рублей;
3 место – Abver (Россия), 12000 рублей.

FIFA 2006
1 место – Strim (Украина), 16000 рублей;
2 место – Shashlik (Россия), 10000 рублей;
3 место – Arbik (Россия), 8000 рублей.

Quake 4
1 место – Cypher (Беларусь), 23000 рублей;
2 место – Hunter (Украина), 17000 рублей;
3 место – Jibo (Китай), 12000 рублей.

Unreal Tournament 2004
1 место – Cartim (Россия), 16000 рублей;
2 место – Veles (Голландия), 10000 рублей;
3 место – Scrag (Россия), 8000 рублей.


Xenitron из Begrip Gaming играет в Counter-Strike с момента выхода самой первой версии.

ke 4, но в отсутствие главного претендента на победу, **Cooller**'а, соревнование легко «взял» белорус **Cypher**. В суперфинале он расправился с украинцем **Hunter**'ом в двух сериях игры до двух побед с общим счетом 4:2 по картам. Дело в том, что по ходу чемпионата Cypher уже уступал Hunter'у в малом финале, но, тем не менее, смог справиться с нервами и сначала расправиться с **Jibo**, а потом еще и «наказать» своего обидчика Hunter'а. Cypher так же отметился в турнире по ***Quake III Arena***, где умудрился завоевать серебряную медаль. В финале он уступил своему соотечественнику **Keeper**'у, который хорошо известен отечественным болельщикам благодаря своему безбашенному атакующему стилю игры. Третье место неожиданно досталось ветерану российского Quake'а **noBap**'у! Последний раз этот геймер участвовал в состязаниях по Quake III Arena более трех лет назад, и вот, после столь долгого перерыва, вновь смог доказать своим болельщикам и самому себе, что он все еще на многое способен.

ASUS'НЫЕ СТРАСТИ!

Не менее увлекательные бои прошли в дисциплине ***Warcraft III: The Frozen Throne***. Отсутствие главного претендента на чемпионский титул **Deadman**'а компенсировалось тем, что на турнир приехал голландский игрок за Орду **Rotterdam**. В итоге он завоевал серебро, а обошел его **Xyligan**, который играет сейчас за одну команду с Роттердамом – **Fnatic**. Впрочем, на третьей строчке итогового рейтинга обосновался также представитель «фнатиков» – **Abver**.

В номинации ***Unreal Tournament*** победителем стал **Cartim**. Малоизвестный геймер без особых проблем расправился со своими именитыми соперниками – **Scrag**'ом и **Veles**'ом. В своем послематчевом интервью чемпион признался, что сам удивился тому, как легко ему далась победа.

В ***StarCraft***'е не было равных украинцу **White-Ra**, который в последнее время вновь стал часто побеждать на турнирах. Второе место досталось члену сборной России по версии **World Cyber Games** – **Ex**'у, а третье – бывшему игроку в ***Quake III Arena*** – **Notforu**.

Среди виртуальных футболистов лучше других себя проявил украинский спортсмен **Strim**, но этот успех можно объяснить отсутствием на турнире других сильных игроков. Тот же **Alex**, например, сейчас вовсю готовится к WCG 2006 Grand Final.

Лучшим гонщиком стал опять же украинец **Injektor**, который в финальной схватке не без труда одолел бронзового призера WCG Grand Final **MrRacer**'а.

ПОДВОДЯ ИТОГИ

Турнир прошел как всегда идеально, и не последнюю роль здесь сыграла великолепная судейская бригада во главе с главным судьей **World Cyber Games Russia** – Дмитрием Смитом, более известным как **Dilvish**. Матчи – без задержек, геймеры – на месте, оборудование – не подводит, место проведения – идеальное. Вот что такое турниры серии **ASUS Cup** образца 2006 года!

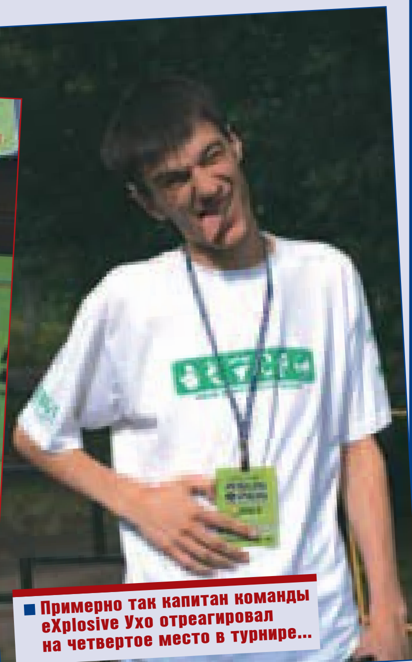

Fin и Snoop из Virtus.pro - друзья не разлей вода, у них даже день рождения в один день!

УКРАИНСКАЯ ДОМИНАНТА

Этот сезон кубка **ASUS** стал особенно удачным для представителей Украины. В их командной копилке 4 золотых и 2 серебряные медали. А выступление отечественных геймеров можно назвать провальным. Чемпионы мира 2004 года по версии **ACON**, россияне **Virtus.pro** сначала проиграли украинцам из **pro100**, а потом и **A-Gaming**; лучшие российские старкрафтеры один за другим уступили **White-Ra** по непонятным причинам. Наши бойцы опытнее, больше тренируются, но тем не менее неизменно уступают. Хочется верить, что новый сезон ASUS Cup'а станет для наших спортсменов хорошим уроком, и осенью они смогут реабилитироваться.




Троица победителей турнира по Quake 4 (слева направо): Hunter, Cypher, Jibo.


Примерно так капитан команды eXplosive Ухо отреагировал на четвертое место в турнире...

ТУР 10 ГОРОДОВ: ЕКАТЕРИНБУРГ & НОВОСИБИРСК

ДВОЙНОЙ УДАР!

НАЗВАНИЕ ТУРНИРА: Тур 10 городов
ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ: 19 августа 2006 года
МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ: г. Екатеринбург, клуб «Мегаполис»
ПРИЗОВОЙ ФОНД: 8000 рублей
ДИСЦИПЛИНА: Quake III Arena
КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ: 80

НАЗВАНИЕ ТУРНИРА: Тур 10 городов
ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ: 26 августа 2006 года
МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ: г. Новосибирск, клуб «Кибернет»
ПРИЗОВОЙ ФОНД: 12000 рублей
ДИСЦИПЛИНА: Quake III Arena
КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ: 112



Horon – победитель «Тура 10 городов» в Новосибирске!

Завершились пятый и шестой этапы «Тура 10 городов», организованного издательским домом **(game)land** в сотрудничестве с крупнейшими IT-производителями, такими, как **Jetbalance, Oklick, IPPON, Acorp и iRU**. На этот раз на киберспортивной арене встретились виртуальные спортсмены из Екатеринбурга и Новосибирска. Бились они за право представлять свой город на большом финале в Москве, а также за титул лучшего «квакера» своего региона.

Первым состоялся екатеринбургский этап. Как ни странно, на турнире присутствовал лишь один член некогда лучшей команды Екатеринбурга b100 (Black Sotnya) – **b100.hammer**, который, несмотря на отсутствие тренировок, занял третье место, за что получил источник бесперебойного питания **IPPON Back Comfo Pro 600**. Его обошли два представителя челябинской школы игры в ***Quake III Arena*** – **Pivash** и **Virus**. Последний одолел своего соперника в финале с большим преимуществом, за что был награжден акустической системой от Jetbalance – **JB-465**, а также поездкой на московский финал. Серебряному же призеру досталась клавиатура **Oklick 320 M** и комплект аксессуаров Oklick.

Новосибирский этап «Тура 10 городов» побил все рекорды по посещаемости – 112 геймеров боролись за призовой фонд. Обойти всех соискателей удалось лишь одному игроку – **Horon**'у. Чемпион помимо главного приза, мультимедийного комплекта **Oklick 880 L**, получил именной сертификат номиналом 5000 рублей и право участвовать в финальной части состязания. На второй строчке рейтинга обосновался геймер, скрывающийся под ником **Qwant**. Наградой для него стала стильная акустическая система **JB-461**. Бронзовый призер, **Unbrose**, стал обладателем надежного источника бесперебойного питания **IPPON Back Comfo Pro 600**.

Оба этапа прошли в дружеской атмосфере, свойственной всем «тусовкам» любителей Quake'а. На турнирах никто не скучал – геймерам было не до скуки по понятным причинам, а среди зрителей проводились конкурсы. На данный момент уже определились 6 участников столичного финала. Репортажи с будущих этапов «Тура 10 городов» ты сможешь прочитать в следующих номерах любимого журнала!



Зрительские конкурсы – неотъемлемая часть соревнований!



Утомленные организаторы расслабляются после завершения соревнований.

ИГРОГРАД 2006

Текст:
Алексей "Chikitos" Ларичкин

Киевский игровой фестиваль «Игроград» проводится уже в четвертый раз. В 2003–2005 годах организаторы совмещали его то с компьютерной ярмаркой, то с ассамблеей фантастики. В году нынешнем было принято решение проводить «Игроград» в рамках отдельного мероприятия, причем не весной, как раньше, а летом. Пошло ли это на пользу выставке, мы и попытались выяснить.




■ – Прошу на наш стенд! Трудно отказать человеку с автоматом...


■ Ну и как тебе украинские booth babes?


■ Игровая зона Intel. Здесь можно было погонять в «Адреналин 2: Час Пик».



■ «Коллапс» признали лучшей игрой фестиваля.

Организаторы предпочитают именовать «Игроград» Международным Фестивалем компьютерных игр. На это, казалось бы, есть основания: на сей раз выставка занимала два зала, а среди участников были замечены зарубежные компании. Да только на поверку оказалось, что речь идет о паре украинских представительств западных фирм, а немногочисленные геймеры и редкие журналисты не могли создать ажиотажа на стендах.

Как и в предыдущие годы, нынешний «Игроград» был беден на события и толковые проекты. Запомнилась лишь некислая вечеринка «компании нового образца» (цитата) **Vogster Entertainment**, устроенная по поводу открытия украинского офиса. Загадочная фирма, штаб-квартира которой находится в Нью-Джерси (США), работает над онлайновой игрой ***CrimeCraft***. Причем для ее создания используется знаменитый движок **Unreal Engine 3**. О своем проекте сотрудники Vogster предпочитали не распространяться, да и скриншотами не делились – дескать, не время. Не исключено, что ситуация прояснится в ноябре на московском **«ИгроМире»**, ведь компания открывает представительство и в столице России…

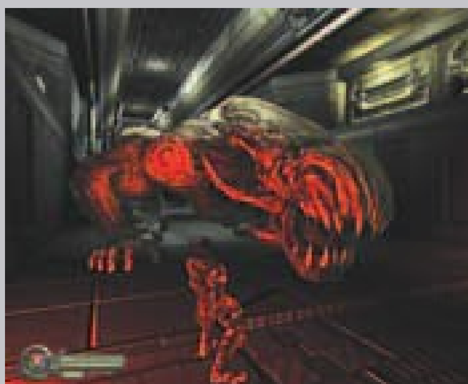
Обидно и то, что далеко не все лучшие украинские разработки были представлены на киевском фестивале. Например, так и не были обнаружены на стендах ***You Are Empty*** и ***«Анабиоз: Сон Разума»***. Достойными внимания оказались только полдюжины проектов (подробности в этом же материале). Причем ровно половина из них – игры издательских компаний **«Руссобит-М»** и **GFI**, представители которых отлично подготовились к выставке, чего не скажешь о ряде других участников.

Быть может, со временем «Игроград» и станет международным игровым фестивалем, но пока это выставка местного масштаба. Мы, тем не менее, смотрим в будущее с оптимизмом и обязательно продолжим следить за этим мероприятием.

КОЛЛАПС (COLLAPSE)

Жанр: ***Action***
Разработчик: ***Creoteam***
Издатель: ***Бука***
Дата выхода: ***2007 год***

«Коллапс» заслуженно стал лучшей игрой выставки. Даже если бы у проекта от студии **Creoteam** было больше серьезных конкурентов, он все равно боролся бы только за первые места.
Сюжет игры крутится вокруг загадочного катаклизма 2013 года, природу и причины которого нам предстоит разгадать. Правда, действие «Коллапса» начинается в 2096 году, когда Европу сотрясла вторая катастрофа, уничтожившая большинство могущественных группировок. Главный герой – воин по имени Родан – пытается выяснить истинные причины смерти своего отца, предводителя могущественного клана. Сценаристы забрасывают игрока в разные эпохи и миры. Тут и Киев времен первого катаклизма, и враждебное окружение внеземной цивилизации, и хоррор-зоны (трупы, пугающая атмосфера и тому подобные атрибуты ужастика).
Герой пробивается к истине через толпы врагов, укрощая противников огнестрельным и холодным оружием. Причем в последнем случае лучше всего применять разнообразные комбо – это и эффектно, и эффективно. А при прохождении особо опасных участков имеет смысл использовать энергетические удары – своего рода заклинания. Например, пройти через зону с бешено вращающимися механизмами будет очень сложно без способности останавливать время. «Чем дальше в лес, тем больше дров», – обещают разработчики. Монстры с каждой пройденной зоной крепчают, но и герой не отстает: нехитрая ролевая система позволяет разучивать новые комбо и акробатические трюки.



К настоящему моменту собраны два игровых уровня из тринадцати, а это означает, что впереди как минимум год разработки. Будет время еще не раз вернуться к теме «Коллапса».

WORLD WAR II: TANK COMBAT

Жанр: ***Tank Simulator***
Разработчик: ***Crazy House***
Издатель: ***CITY interactive***
Дата выхода: ***2006 год***

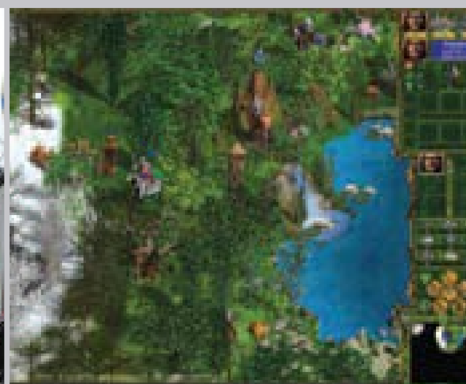
В 2004 году хлопцы из студии **Crazy House** выпустили недурственный танковый симулятор ***«Т-72: Балканы в огне»***. Фанаты жанра игру оценили, но широкой публике она оказалась не по зубам – слишком уж непривычно было управлять огромной машиной. Создатели учли сей факт и в своем следующем проекте на эту же тематику решили геймплей упростить.
Танковая аркада ***World War II: Tank Combat***, показанная на стенде Crazy House, использует модернизированный движок «Т-72» и выглядит для 2006 года, прямо скажем, неказисто. Геймеры смогут опробовать английский Stuart, немецкий Tiger и отечественный Т-34-76 в кампаниях за соответствующие страны. А всего в игре будет около 20-ти моделей техники. На вид Tank Combat – вылитый «Т-72», но различия все-таки есть: в игре лишь один тип снарядов, управление осуществляется с помощью четырех кнопок WASD и мышки, а противников гораздо больше, чем в полноценном симуляторе, но и уничтожить их легче (в этом деле помогают и союзные танки). Чтобы освоиться достаточно и десяти минут, тогда как в «Т-72» и часа не хватало, чтобы сродниться со стальной машиной. Быть может, именно такие упрощения и нужны были «Балканам в огне», чтобы она стала популярной игрой?



ГЕРОИ МАЛЬГРИМИИ 2: НАШЕСТВИЕ НЕКРОМАНТОВ

Жанр: ***Turn-based Strategy***
Разработчик: ***АльфаКласс***
Издатель: ***Новый Диск***
Дата выхода: ***2006 год***

Сергей Прокофьев, в незапамятные времена сделавший неофициальное продолжение культовой ***King's Bounty***, не так давно снова обратился к творчеству любимой **New World Computing** и выпустил ***«Героев Мальгримии»***, которых трудно было не принять за клон ***Heroes of Might and Magic***. Игра, правда, получилась так себе: архаичный движок, полное отсутствие музыкального сопровождения, а геймплей оказался слишком мудреным даже для матерых поклонников HoMM.
Однако ветеран отечественной игроиндустрии не успокоился и вместе с командой верных единомышленников взялся за ***«Героев Мальгримии 2: Нашествие некромантов»***. Что будет с музыкой, пока не понятно, а вот картинку дизайнеры слегка подтянули: назвать движок современным язык не поворачивается, но, по крайней мере, карты приукрасили всяческими рюшечками и новыми элементами. Интересна и идея продолжения. В игру добавлены две расы: Демоны и Некроманты. Причем последние осуществляют экспансию в мир чуждых им людей в несколько этапов: сначала появляются их юниты-разведчики, превращают цветущую область в безжизненную пустыню, и лишь потом подтягиваются основные силы. Дело в том, что солнечный свет убивает нежить. Точно так же и люди, забредшие на земли некромантов, хиреют и в конце концов погибают. По задумке сценаристов и гейм-дизайнеров живые мертвецы изначально сильнее других рас. Смогут ли люди противостоять ордам нежити, мы узнаем уже в этом году.



ГЛЮК'OZA: ЗУБАСТАЯ ФЕРМА

***Жанр:* Real-Time Strategy**
***Разработчик:* GFI UA**
***Издатель:* GFI / Руссобит-М**
***Дата выхода:* 2006 год**

Когда речь заходит об основах геймплея, проект ***«Глюк'Oza: Зубастая ферма»*** представляется серьезной игрой. Тактическая карта, как в ***Rome: Total War***; формирование отряда на миссию; сбор ресурсов для лечения раненых бойцов в стратегическом режиме; герои, обладающие спецспособностями... Но стоит только запустить игру, как все встает на свои места. В центре внимания персонажи из клипа Наташи «Глюк'Oza» Ионовой "Schweine". Свиньи, решившие, что их притесняют, устраивают беспорядки и бредят о мировом господстве. Усмирить хряков должны участники группы «Глюк'Oza», которым на помощь приходят угнетаемые хрюшками животные (бобры, пингвины и др.). Звучит бредово, но разработчики изначально собирались сделать забавную игру, которая, тем не менее, будет интересна и заядлым стратегам. Движок от проекта «Офицеры» неплохо справляется со своей задачей: мультяшные персонажи прилично детализированы и анимированы. Фанаты Наташи Ионовой и просто любители потешных стратегий могут готовить денежки уже сейчас – выход «Зубастой Фермы» не за горами.



XENUS 2: БЕЛОЕ ЗОЛОТО (XENUS 2: WHITE GOLD)

***Жанр:* First-Person Shooter / Role-Playing Game**
***Разработчик:* Deep Shadows**
***Издатель:* Play Ten Interactive / Руссобит-М**
***Дата выхода:* 2007 год**

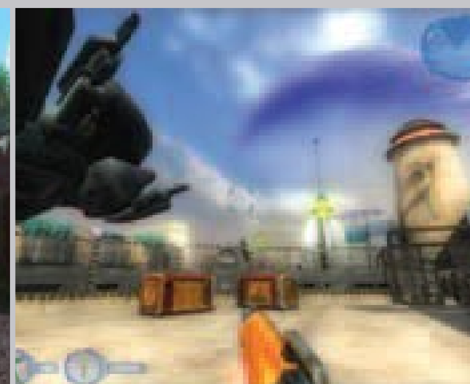
Собрать версию к началу выставки разработчики не успели и ограничились игровым роликом. Написанный почти с нуля движок **Vital Engine v.3** (поддерживает шейдеры 3-й версии; HDR и прочие эффекты) и новый физический мотор здорово преобразили уже знакомый мир ***Xenus***'а. Теперь игра стала напоминать приснопамятный ***Far Cry*** (прозрачная водичка, сочные тропические леса, голубое небо), а интерактивность окружающей среды вообще выше всяких похвал.
Заполнить пробелы в наших знаниях о ***Xenus 2*** вызвался сценарист проекта **Александр Хруцкий** и поведал нам немало интересного. Одна только завязка заставит поборников морали схватиться за голову. Прибывшая в США партия «белого золота» (надеемся, не надо объяснять, что это за наркотик) оказалась отравленной. Нюхнувшие порошка через пару недель откидывали копыта. Американские спецслужбы сбились с ног: посланные в Колумбию агенты пропадали при загадочных обстоятельствах. Оно и неудивительно: справиться с заданием «найти и покарать» под силу лишь главному герою игры. Поклонников сверхъестественных явлений наверняка обрадует тот факт, что сюжет станет более мистическим, чем был в первой части.
Разработчики отказались от идеи необъятных сухопутных пространств: отныне события разворачиваются не на континенте, а на островках, раскиданных по океану. Заполучив лодку, можно в любой момент махнуть куда глаза глядят и взяться за любое побочное задание или придерживаться главной сюжетной линии: никакой линейности, полная свобода действий. Кроме того, авторы перекурочили ролевую систему: некоторые продвинутые умения имеют ограничения по уровням или требуют наличия каких-то других навыков.
О других изменениях в мире Xenus'а мы расскажем в наших следующих репортажах. Вот только доберемся до рабочей версии...

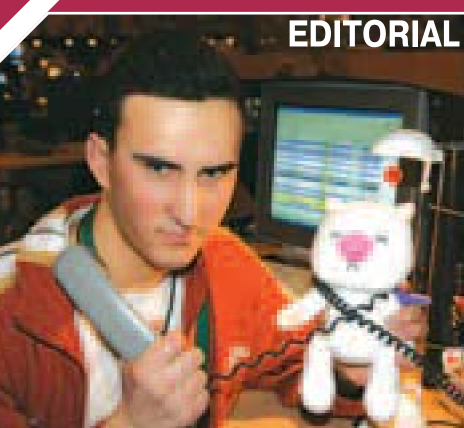


ПРЕДТЕЧИ (PRECURSORS)

***Жанр:* FPS / Space Simulator / RPG**
***Разработчик:* Deep Shadows**
***Издатель:* Руссобит-М**
***Дата выхода:* 2007 год**

На стенде показывали обучающий уровень ***«Предтеч»***. К сожалению, компьютер был слабенький, а версия не до конца оптимизированная. Поэтому игра подтормаживала. Впрочем, к моменту релиза проекта эти проблемы устранят. Как нам объяснили создатели, только этот уровень построен по «коридорному» принципу (так проще освоиться): далее свободу перемещения ничто не будет ограничивать. С самого начала игры в твоем распоряжении будет звездолет, на котором можно свободно перемещаться между небесными телами и (!) участвовать в космических боях. Игра по концепции напоминает ***Xenus 2***: с той лишь разницей, что вместо островов здесь фигурируют планеты, а в нагрузку к FPS прилагается режим космосима. Есть в «Предтечах» и ролевые элементы: герой со временем крепчает и осваивает новые умения. Корабль тоже можно «прокачивать» – устанавливать более мощные пушки и двигатели.
Но этот проект – не «ремикс» второй части Xenus. Вселенная «Предтеч» многообразна и необычна, а масса мелких особенностей выделяет этот шутер из когорты бесконечных FPS. Взять хотя бы оружие... Наряду с технологичными вариациями на тему стандартных пулеметов и ракетниц присутствуют и биологические пушки, которые подпитываются всяческими пауками-тараканами. Зарядив такие «стволы» разными видами живности, можно получить и различные поражающие эффекты.
Что еще? Ах да, наркотиков в «Предтечах» будет не меньше, чем в Xenus'е. Герою нужно очень аккуратно экспериментировать с веществами, изменяющими сознание...





Намедни твоему непокорному ударило в голову: надо в «Дайджесте» что-то менять! Решил я поинтересоваться у читателей на форуме (**forum.gameland.ru**), что им нравится, что не нравится в нашей рубрике. Большинство отзывов оказались весьма лестными, однако мы не собираемся останавливаться на достигнутом. С момента смены дизайна прошел год, и, как мне кажется, пора рубрику снова освежить. У тебя есть реальная возможность повлиять на будущее «Дайджеста». Пиши мне на **demin@gameland.ru**, заходи на форум в соответствующий раздел, звони нам в редакцию – делись своими мыслями и идеями. А уж мы в долгу не останемся. Кстати, первые изменения ты заметишь уже в этом номере: мы закрыли конкурс, который не пользовался большой популярностью. В теме этого «Дайджеста» ***Everquest II*** – самая масштабная локализация на территории бывшего СССР. О достоинствах и недостатках русской EQII мы попросили рассказать настоящего профи онлайновых игр **Владимира Рыжкова**, который к тому же знает локализаторскую кухню изнутри (мнение эксперта – справа). **Роман Епишин** поделится впечатлениями от свежевышедших шутеров – ***Quake IV*** (наконец!), ***Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*** и ***El Matador***, русскоязычная версия которого благодаря **«1С»** появилась одновременно с мировым релизом. **Андрей Теодорович** расскажет, удалось ли **«Акелле»** адаптировать черный юмор ***Bad Day L.A.*** на русский язык. Наш «большой босс» **Алексей Ларичкин** поведает о плюсах и минусах русскоязычной ***Titan Quest***. **«Бука»**, держись! Ну а **Кирилл Смолин** поведает о локализации ***Rise of Narions: Rise of Legends*** - отличной RTS от **Big Huge Games**. Не пропусти.

Павел Демин, ведущий рубрики

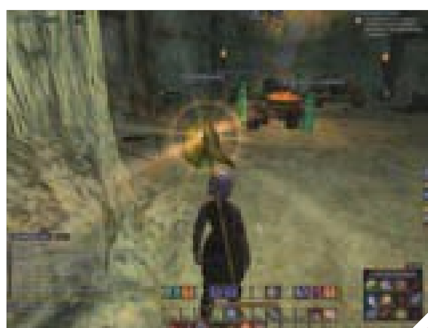
EverQuest II

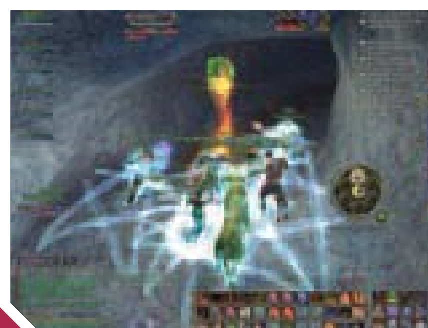
ЖАНР	MMORPG
РАЗРАБОТЧИК	Sony Online Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Akella Online
ЛОКАЛИЗАТОР	Akella Online
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	549 руб.
URL	www.everquest2.com eq2.akella-online.ru



Запуск русской версии ***EverQuest II*** – грандиозное событие. Локализаций таких масштабов в практике отечественных компаний еще не было. Целиком адаптировать столь комплексный проект не только дорого (несколько миллионов долларов), но и опасно с коммерческой точки зрения. Ведь успешные продажи никто не гарантирует. Трудно поверить, но в **«Акелле»** перевели 26 мегабайт (!!!) текста. Сотни описаний и диалогов читаются легко и непринужденно. Однако, как ни печально, без ошибок не обошлось. К примеру, есть в игре пара непереведенных кусочков текста. Зато практически не сбоит уникальная система склонения имен, которую «наши» разработали совместно с **Sony Online Entertainment** специально для русской версии: при генерации персонажа ты вводишь имя в нескольких падежах, чтобы потом оно корректно вписывалось в русский текст. Оба игровых мира (PvP и PvE) работают на серверах **Akella Online**. А это значит, что на плечи московской компании легла ответственность за техническую поддержку и решение проблем с аппаратной частью. Авторитетно заявляем – команда прекрасно справляется. В игре чуть ли ни круглосуточно дежурят по крайней мере два гейм-мастера, которые оперативно помогают страждущим и без колебаний карают нарушителей. Лаги на обоих серверах (заметим, населенных даже гуще, чем европейские) случаются, но не то чтобы часто. В «Акелле» нас заверили, что, если один из серверов окажется перенаселен, обязательно будет запущен новый. Работая над переводом этого мастодонта, компания стремилась помочь людям, думающим по-русски, прочувствовать дух виртуального мира, родным для которого является английский язык. Результат превзошел все ожидания: в русский EQII теперь играют не только прежние обитатели англоязычных серверов, решившие, что на родном языке все-таки веселее. Сюда переселились целые кланы из ***World of Warcraft*** и ***Lineage 2*** и еще сотни людей, вообще не знакомых с онлайновыми проектами! Новички веселят до слез. К примеру, грозных именных монстров начинающие игроки повадились называть «ИМЯ». Так и говорят: «Собираю группу, убивать ИМЯ!» Они же частенько выясняют отношения в общем shout-канале («Его-ор!!! Корову забрал?!»).
Локализация EverQuest 2 не идеальна. Но вспомни про объем проделанной работы... Тут за всем не уследишь. Семь с половиной баллов «Акелла» заслужила.

ЗВУК	7,0
ТЕКСТ	6,0
СТИЛЬ	8,0
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №14	7,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №35	7,5





Мы приводим две финальные оценки. Первая – рейтинг по мнению нашего автора, рецензировавшего игру в одном из наших номеров. Вторая – рейтинг переведенного продукта. Сопоставив эти две оценки, ты можешь понять, насколько локализация выигрывает (или проигрывает) оригиналу.

0.5 – 1.0
Ужасный перевод не менее ужасной игры. В мусор!

1.5 – 2.5
Посредственная локализация и без того не самого интересного проекта.

3.0 – 4.0
Перевод игру только испортил. Много недоработок.

4.5 – 5.5
Стандартная локализация игры на любителя. Есть изъяны в переводе, озвучке или оформлении.

6.0 – 7.0
Перевод хорош, озвучка – на высоте. Но не обошлось без небольших недоработок.

7.5 – 8.5
Перевод и озвучка сделаны без сучка и задоринки.

Однако сама игра не безупречна.

9.0 – 10.0
Идеальная локализация игры без весомых недостатков. Штучная работа.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль» выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

ПЕРВОКЛАССНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ
«Рубль» вручается за выдающуюся работу локализаторов.

AKELLA ONLINE ЕЩЕ УДИВИТ!

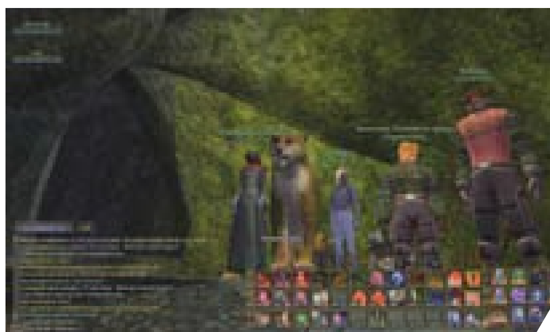


PC ИГРЫ: *EverQuest II* огромна. Туго пришлось?
Андрей Батанов, директор подразделения Akella Online: Еще как! Но над EverQuest II работала очень сильная команда локализаторов, состоящая из опытных переводчиков и редакторов – настоящих профессионалов своего дела, а также из специально набранных экспертов по игре. Все необходимые ресурсы у нас были, оставалось только верно ими распорядиться. При запуске EQII нам очень помог опыт работы над адаптацией онлайнового шутера ***PlanetSide***, российский релиз которого состоялся несколько месяцев назад. Так что, строго говоря, EQII не был первой MMO-игрой мирового уровня в России. Однако EQII куда масштабнее Planetside, а ее перевод – самая крупная локализация онлайнового проекта в нашей истории. Смеем заверить, из соотечественников работу такого объема в этой сфере до сих пор никто не проделывал.

PC ИГРЫ: Были сомнения в успехе до релиза?
А.К.: Сказать по правде – нет. Как только мы объявили о начале работ, целые кланы из других русскоязычных игр «упаковали чемоданы» и переселились на форум нашего проекта, забыв про прежних MMO-любимцев. Очень показательный факт: за несколько недель до релиза локализации мы выпустили «предпродажную» версию продукта с возможностью принять участие в последних неделях открытого бета-тестирования. Это весьма действенный способ оценить уровень интереса общественности. Так вот, весь тираж «смели» в мгновение ока. Ажиотаж вокруг EQII был огромный! Так что мы не сомневались в успешных продажах.

PC ИГРЫ: Вы сами играете в EverQuest II?
А.К.: Еще бы! Ею заинтересовался даже мой начальник **Дмитрий Архипов** *(вице-президент компании «Акелла» – прим.ред.)*! Впрочем, мы стараемся особенно не увлекаться. Наше дело не играть, а делать так, чтобы играли другие.

PC ИГРЫ: Вот вышел EQII, самая крупная локализация в отечественной истории, над которой вы трудились долгое время. Чего теперь ждать от Akella Online?
А.К.: Могу только сказать, что ждать есть чего. Что именно – пока секрет. Но поверьте, вам понравится.



EL MATADOR



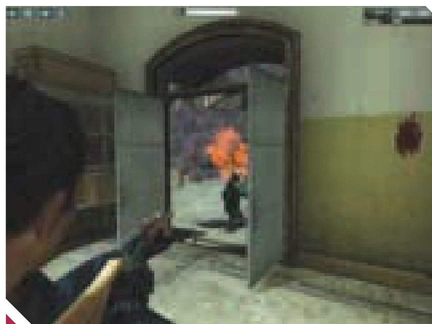
ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Plastic Reality Technologies
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD/Четыре CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	350 руб.
URL	www.elmatador-game.com games.1c.ru/elmatador/

El Matador – как гром среди ясного неба. Далеко не самая раскрученная игра оказалась на редкость увлекательной. Да и **«1С»** подошла к локализации творения **Plastic Reality Technologies** как к адаптации настоящего хита. В итоге мы совершенно неожиданно получили интересный боевик, качественно переведенный на русский язык. Так что не медли: хватай ствол побольше – и в бой!

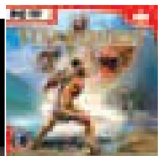
«1С» не забыла ни про тексты, ни про озвучку. Команда актеров даже проявила похвальный артистизм: интонации в репликах каждого персонажа соответствуют его типажу. Правда, в паре моментов профессионалы все же чуть-чуть переиграли. Например, матерый гангстер Альберто отдает распоряжения слишком уж писклявым, чрезмерно комичным голосом. Речи же колумбийского наркобарона Эль Корсарио не помешал бы более выраженный южно-американский акцент, а то мафиози общается едва ли не на чистом русском.

К адаптации текстов никаких претензий нет. С оформлением тоже порядок: шрифты подобраны грамотно, а надписи не вылезают за отведенные им пространства. Небольшой казус, правда, приключился с текстом на боксе. В системных требованиях на задней стороне коробочки указано «Подключение к Internet (только для сетевой игры)». И все, казалось бы, логично, если не учитывать тот факт, что мультиплеера в El Matador нет! В остальном работа «1С» вызывает исключительно положительные эмоции.

ЗВУК	8,0
ТЕКСТ	9,0
СТИЛЬ	7,0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №35	7,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №35	7,5



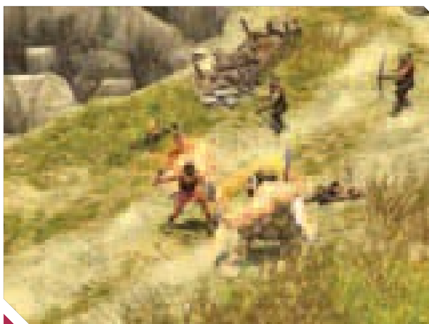
TITAN QUEST



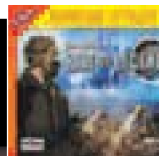
ЖАНР	Role-Playing Game/Action
РАЗРАБОТЧИК	Iron Lore Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	titanquestgame.com www.titanquest.ru

Один из отцов ***Age of Empires*** **Брайан Салливан** (Brian Sullivan), открыв собственную студию, вознамерился сделать качественную попсовую игру. И ему удалось! ***Titan Quest***, пожалуй, самый яркий клон ***Diablo*** на сегодняшний день. Салливан воспользовался проверенным рецептом: тысячи наседающих на героя монстров, сотни разнообразных предметов, десятки заклинаний и жаркие схватки, озаряющиеся всполохами спецэффектов. К черту рискованные эксперименты – фанаты Diablo просто ждут продолжения банкета. Проект выделяется лишь безупречной стилистикой (создатели вдохновлялись мифами древних народностей) и необычной ролевой системой (можно выбрать две специализации персонажа из восьми возможных). К русской версии TQ особых претензий нет. Запустив соответствующую опцию меню, можно без проблем обновить игру свежей заплаткой, после чего «титановый квест» работает весьма стабильно. Локализация – под стать самому проекту. Толковая, но, что называется, без огонька. И шрифты неплохо подобраны, и перевод не шибко объемных текстов на уровне, и озвучка вменяемая – а ведь все равно чего-то не хватает. То ли актеры проговаривали свои фразы без вдохновения, то ли редкие опечатки и не самые удачные обороты так портят впечатление – сразу и не поймешь. Впрочем, вряд ли ты вообще обратишь внимание на оплошности локализаторов. Отвлечься от бесконечной гонки за экспой и новыми шмотками решительно невозможно!

ЗВУК	8,0
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	9,0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №32	8,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №35	8,0



RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS



ЖАНР	Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Big Huge Games
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	Nival Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Четыре CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.riseoflegends.com games.1c.ru/ron_rol/

Rise of Nations: Rise of Legends – это стимпанк, арабская мифология и научная фантастика в одном флаконе. Только здесь ты увидишь, как гигантские паукообразные роботы расстреливают джиннов, а инопланетные машины испепеляют отряды мушкетеров. Прибавим сюда умопомрачительно красивую картинку, богатые стратегические возможности, увлекательный сюжет и получим одного из главных претендентов на звание лучшей RTS года. Работы у локализаторов было выше крыши. В Rise of Legends есть куча описаний юнитов и построек, сотни текстовых окошек и сюжетные диалоги на многие килобайты текста. Справилась ли **Nival** с задачей? В целом, да. Но без досадных «ляпов» не обошлось. Один из них – некорректный перевод названия могущественной расы пришельцев – куотлов: переводчики обозвали их «квотлами». Впрочем, это не критично.

А вот озвучка, прямо скажем, не фонтан. На протяжении всей кампании тебе придется слушать низкий, хриплый голос Джакомо (главного героя), который ему едва ли подходит. Все-таки юноша должен говорить иначе.

В остальном – не придерешься. Хорошая работа актеров, читабельные тексты, аккуратные шрифты. В общем и целом, адаптация удалась, многие ошибки можно простить. Проходить мимо русскоязычной Rise of Legends: Rise of Legends категорически не рекомендуется. Проекты подобного уровня на родном языке появляются не каждый день.

ЗВУК	7,5
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	8,0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №31	8,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №35	7,5

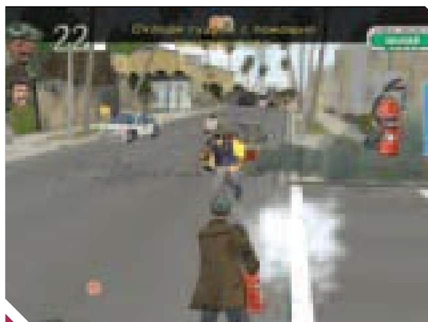


BAD DAY L.A.

ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Enlight Software
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	250 руб.
URL	www.enlight.com/bdla www.akella.com/ru/games/badday

Фраза «похождения бомжа в Лос-Анджелесе» наиболее точно передает суть новой игры **Американа МакГи** (American McGee) – жутко циничного и настолько же смешного мультяшного экшена ***Bad Day L.A.***, который совсем недавно попал на полки магазинов.
Как-то раз чернокожий бомж из города ангелов уселся на оживленном шоссе большую нужду справить. Спустил, значит, он штаны, обматерил проезжавшие мимо машины, приготовился... Но процесс, как говорится, не пошел – случилась беда. «Малину» испортили даже не злобные полицейские и не какой-нибудь разъяренный водитель. Все гораздо хуже. В одночасье Лос-Анджелес оказался на грани уничтожения: на автостраду рухнул самолет с биологическим оружием, вооруженные террористы вышли на улицы города, с неба полетели каменные глыбы – начался метеоритный дождь... Самое время сматывать удочки, но наш герой не из трусливых. На протяжении всей игры он помогает бедным жителям бороться со всеми напастями.
Bad Day L.A. – это в первую очередь диалоги (именно диалоги – не сюжет), а потом уж все остальное: геймплей, графика... Локализаторы отлично передали великолепный черный юмор. Шутки интерпретированы четко и правильно. Порой кажется, что русская версия куда веселее английской. Ошибки, правда, есть, но они чисто технические: где шрифт вылезает, где главгерой говорит разными голосами... В целом же – очень достойная работа.

ЗВУК	7,0
ТЕКСТ	9,0
СТИЛЬ	9,0
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №34	6,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №35	8,0

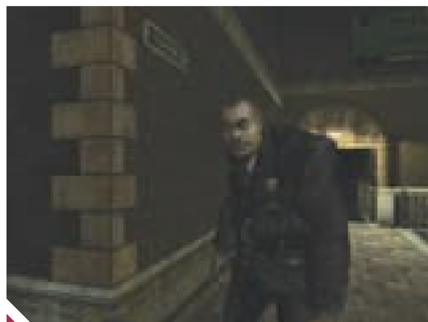


CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

ЖАНР	First-Person Shooter/Adventure
РАЗРАБОТЧИК	Headfirst Productions
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.callofcthulhu.com games.1c.ru/call_of_cthulhu_dcote/

Жанр ужастиков еще не признан «официально», но именно к нему относится ***Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth***. Назвать проект смесью экшена и адвенчуры – выложить лишь половину правды. Ведь ни в одном стандартном боевике и ни в одном обыкновенном квесте разработчики не воздействуют на игрока такими неординарными приемами, к каким прибегают кудесники из **Headfirst Productions**. Взять хотя бы визуализацию страха. В Call of Cthulhu пугаешься не только ты, но и твой герой – ему слышатся странные голоса, постоянно что-то мерещится, мир плывет перед глазами. Все эти дизайнерские находки компенсируют графическую отсталость шедевра: игру начали делать еще в 2000-м, а вышла она лишь в марте сего года. Локализованная версия появилась еще пять месяцев спустя.
Однако **«1С»** потратила время с пользой, успев озвучить все диалоги и перевести почти все тексты. За лаконичным «почти» скрываются письмена на зданиях и дорожных указателях – перерисовывать текстуры локализаторы не стали. Зато чувство стиля переводчикам не изменило: надписи в меню подрагивают и двоятся, за кадром слышатся призрачные голоса, на чистом русском сулящие герою «сдохнуть» и убеждающие беднягу, что «для него все кончено». Персонажи общаются как будто разными голосами, причем многим свойственна необычная дикция. Единственное нарекание – слишком аскетичный шрифт. Крупные строгие буквы больше подходят официальному документу, нежели подобной игре.

ЗВУК	10,0
ТЕКСТ	9,0
СТИЛЬ	9,0
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №29	8,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №35	9,0



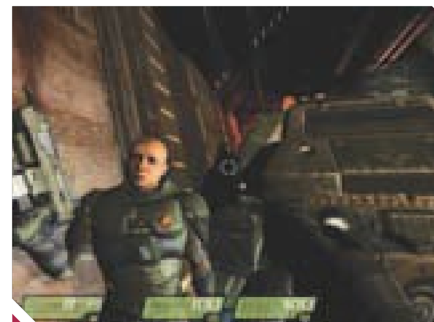
QUAKE 4

Локализация 1 Классная

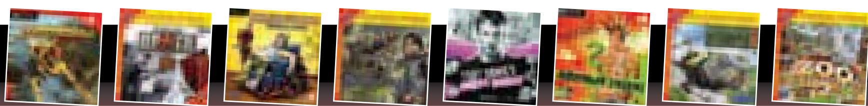
ЖАНР	First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК	Raven Software
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.quake4game.com games.1c.ru/quake4/

Англоязычная версия именитого боевика о войне людей и кровожадных пришельцев (строггов) появилась почти год назад. Как это ни печально, ***Quake 4*** не открыла новую эпоху в истории шутеров и даже до звания хита не дотянула. Тем не менее, достоинств у проекта немало.
Во-первых, доведенный до ума движок ***Doom III*** выдал замечательную картинку. Во-вторых, разработчики постарались освежить действо и разбавили пешие марш-броски путешествиями на различных транспортных средствах, среди которых нашлось место экзотичному шагающему роботу. Наконец, в-третьих, сражаться нам не всегда приходится в одиночку. Зачищать коридоры в Quake 4 помогают храбрые братья по оружию. Локализаторам удалось не только передать, но и усилить ощущение бушующей вокруг войны. В эфир периодически врывается приятный женский голос штабного диспетчера, сообщающий очередную плохую новость. К треску помех то и дело примешиваются чьи-то крики, а каждый встреченный сослуживец перекидывается с главным героем, капралом Мэттью Кейном, парой ничего не значащих фраз. Интонации в диалогах и монологах получились выразительнее, чем в оригинальной версии проекта. В шрифтах наши дизайнеры проявили недюжинную изобретательность и смогли оформить тексты очень стильно. Обидно, что получить локализацию мы могли еще в начале 2006 года, но из-за проблем с финальной сборкой в **id Software** русский Quake 4 сильно задержался.

ЗВУК	9,0
ТЕКСТ	9,0
СТИЛЬ	10,0
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №24	8,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №35	9,0



РУССКОЯЗЫЧНЫЕ РЕЛИЗЫ



ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик	Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
American Chopper 2: Full Throttle	American Chopper 2: Full Throttle	Акелла	Creat Studios	n/a	Racing	5.0
Alien Shooter 2	Alien Shooter 2	1С	Sigma Team	n/a	Shooter	n/a
Antrophos: Война за разум	Antrophos: The Origin	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Snake & Eagle Studios	Play Ten Interactive/ Руссобит-М	Action	n/a
Emergency 4: Служба спасения 911	Emergency 4: Global Fighters for Life	GFI/Руссобит-М	Sixteen Tons Entertainment	GFI/Руссобит-М	Management	n/a
SCAR - Спортивная команда Альфа Ромео	SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo	Новый Диск	Milestone	Новый Диск	Racing	n/a
Shattered Union. Захват США	Shattered Union	Новый Диск	PopTop Software	Новый Диск	Turn-Based Strategy	8.0
SpellForce 2: Shadow Wars	SpellForce 2: Shadow Wars	GFI/Руссобит-М	Phenomic Game Development Studio	GFI/Руссобит-М	Real-Time Strategy	n/a
Stronghold 2	Stronghold 2	1С	Firefly Studios	Логрус	Real-Time Strategy	n/a
Tomb Raider: Последнее откровение	Tomb Raider 4: The Last Revelation	Новый Диск	Core Design	Новый Диск	Third-Person Shooter	n/a
Tomb Raider: Хроники	Tomb Raider Chronicles	Новый Диск	Core Design	Новый Диск	Third-Person Shooter	n/a
Zoo Tycoon 2: Исчезающие виды	Zoo Tycoon 2: Endangered Species	1С	Blue Fang Games	Логрус	Management	7.0
Блицкриг 2: Возмездие	Блицкриг 2: Возмездие	Nival	Arise	n/a	Real-Time Strategy	n/a
В тылу врага 2	В тылу врага 2	1С	Best Way	n/a	Real-Time Strategy	7.0
Вертолеты Вьетнама: UH-1	Вертолеты Вьетнама: UH-1	1С	G5 Software	n/a	Simulator	n/a
Дом 3 Online	Дом 3 Online	Руссобит-М	Nikita	n/a	MMORPG	n/a
Как достать соседа: Сладкая месть	Neighbours from Hell: Revenge Is a Sweet Game	GFI/Руссобит-М	JoWooD Studio Vienna	GFI/Руссобит-М	Platformer	n/a
Код да Винчи	The Da Vinci Code	1С	The Collective/ Maxim Software	Atomy	Adventure	n/a
Космическая станция	SpaceStationSim	1С	Vision Videogames	1С	Management	n/a
Морхухн Джонс и забытый амулет	Moorhuhn Jump'n Run: Schatzjager	GFI/Руссобит-М	Phenomedia Publishing	GFI/Руссобит-М	Platformer	n/a
Морхухн. День независимости	Moorhuhn Invasion	GFI/Руссобит-М	Phenomedia Publishing	GFI/Руссобит-М	Shooter	n/a
Морхухн: Эпидемия футбола	Moorhuhn Soccer	GFI/Руссобит-М	Phenomedia Publishing	GFI/Руссобит-М	Shooter	n/a
Пожарная служба 3: Укрощение стихии	Fire Department 3	Акелла	Kyiv's Games	Акелла	Management	n/a
Петька 007: Золото Партии	Петька 007: Золото Партии	Бука	Сатурн-плюс	n/a	Adventure	n/a
Психи на колесах	Freaky Tuner	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Prominence	Play Ten Interactive/ Руссобит-М	Racing	n/a
Рыцари поднебесья: Операция «Ночной ястреб»	Rebel Raiders: Operation Nighthawk	1С	Kando Games	Логрус	Simulator	n/a
Танита, или Морское приключение	Tanita: Plasticine Dream	Акелла	Trickster Games	Акелла	Adventure	n/a
Тачки	Cars: The Videogame	Новый Диск	Rainbow Studios/ Beenox Studios	snowball.ru	Racing	n/a
Хоттабыч	Хоттабыч	Парус	Акелла	Парус	Adventure	n/a
Ядерный титбит 2	Ядерный титбит 2	Бука	VZlab	n/a	Adventure	n/a
Яйца Фаберже. Приключение	Яйца Фаберже. Приключение	1С	Олег Корастелев	n/a	Adventure	n/a

ВО ЧТО ИГРАЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ?

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Уже первого взгляда на ***Company Of Heroes*** нам хватило, чтобы понять: **Relic Entertainment**, творцы ***Warhammer 40.000: Dawn of War*** и ***Homeworld***, соорудили очередной хит. На этот раз на избитую тему Второй мировой. Однако пусть сей факт тебя не смущает: ТАКОЙ Второй мировой ты еще не видел! **«Бука»** весь сентябрь трудилась над локализацией шедевра. И во время сдачи номера в печать игра также отправилась «на золото». Обзор – в следующем «Дайджесте». Не пропусти.

COMPANY OF HEROES

ЖАНР	Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Relic Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
URL	www.companyofheroesgame.com www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=255



РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

№	Название	Российский издатель
	DVD-BOX	
1.	The Sims 2: Гламурная жизнь – Каталог	Софт Клаб
2.	Titan Quest	Бука
3.	EverQuest 2 (русская версия)	Akella Online
4.	The Sims 2. Русская версия	Софт Клаб
5.	World of Warcraft	Софт Клаб
6.	The Sims 2: Бизнес	Софт Клаб
7.	World of Warcraft (pre-paid game card 60 days)	Софт Клаб
8.	Battlefield 2 Deluxe Edition	Софт Клаб
9.	The Sims 2: Для дома и семьи – Каталог	Софт Клаб
10.	Warcraft 3: Reign of Chaos	Софт Клаб
	JEWEL-BOX	
1.	Titan Quest	Бука
2.	В тылу врага 2 (1DVD)	1С
3.	El Matador	1С
4.	Alien Shooter 2	1С
5.	The Elder Scrolls IV: Oblivion	1С
6.	В тылу врага 2 (3CD)	1С
7.	Tony Hawk's American Wasteland	Бука
8.	Тачки	Новый Диск
9.	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	1С
10.	Дом 3 Online	Руссобит-М

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
1914: Shells of Fury (Под Андреевским флагом)	Play Ten	Simulation	Ноябрь 2006
Agatha Christie: Murder on the Orient Express	Акелла	Adventure	Декабрь 2006
Armed Assault (Операция «Флэшпоинт» 2)	Акелла	Shooter	IV квартал 2006
Battlefield 2142	Софт-Клаб	Shooter	IV квартал 2006
Caesar IV (Цезарь IV)	Софт-Клаб	Strategy	Осень 2006
Call of Juarez: Сокровища ацтеков	1С	Shooter	IV квартал 2006
Company of Heroes	Бука	Strategy	Осень 2006
Dark Messiah of Might & Magic	Бука	Action	Ноябрь 2006
Diabolik: Evil's Origin	Акелла	Adventure	Ноябрь 2006
Eragon (Эрагон)	Софт-Клаб	Action	IV квартал 2006
EverQuest 2: Echoes of Faydwer	Акелла	MMORPG	Декабрь 2006
Fallen Lords: Другой мир	GFI	Action	IV квартал 2006
F.E.A.R. Extraction Point (F.E.A.R.: Эвакуация)	Софт-Клаб	Shooter	IV квартал 2006
FIFA 07	Софт-Клаб	Simulation	Октябрь 2006
Galactic Civilizations 2 (Космическая федерация 2)	1С	Strategy	IV квартал 2006
Gothic III	Руссобит-М	RPG	IV квартал 2006
Half-Life 2. Лучшая игра года. Коллекционное издание	Бука	Shooter	Осень 2006
Hitman: Кровавые деньги (русские субтитры)	Новый Диск	Action	IV квартал 2006
Joint Task Force	Софт-Клаб	Strategy	Ноябрь 2006
Just Cause	Новый Диск	Action	Осень 2006
LEGO Star Wars II. The Original Trilogy	1С	Action	IV квартал 2006
Loki	Акелла	Action	IV квартал 2006
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	Ноябрь 2006
Made Man: Человек Мафии	Новый Диск	Action	Осень 2006
Medieval 2: Total War	Софт-Клаб	Strategy	Ноябрь 2006
Need For Speed: Carbon	Софт-Клаб	Racing	Ноябрь 2006
Neverwinter Nights 2	Акелла	RPG	Ноябрь 2006
Pac-Man World 3	Софт-Клаб	Action	Осень 2006
ParaWorld	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2006
Pro Evolution Soccer 6	Софт-Клаб	Simulation	IV квартал 2006
Rebel Raiders: Operation Nighthawk (Рыцари поднебесья)	1С	Simulation	IV квартал 2006
Runaway 2	Новый Диск	Adventure	IV квартал 2006
Scarface	Софт-Клаб	Action	IV квартал 2006
Settlers II: 10th Anniversary Edition	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2006
Seven Kingdoms: Conquest	Акелла	Strategy	IV квартал 2006
Silverfall	Акелла	RPG	IV квартал 2006
SpellForce 2: Dragon Storm	Руссобит-М/GFI	Strategy/RPG	IV квартал 2006
Stoked Rider Big Mountain Snowboarding	Новый Диск	Simulation	Ноябрь 2006
Sudeki (Судеки – русская версия)	Новый Диск	RPG	Осень 2006
Sword of the Stars: Повелители звезд	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2006
Test Drive Unlimited	Акелла	Racing	IV квартал 2006
The Ant Bully (Гроза муравьев)	Новый Диск	Action	Ноябрь 2006
The Guild 2	Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2006
The Longest Journey (Бесконечное путешествие)	1С	Adventure	IV квартал 2006
The Sacred Rings: Aura 2	Акелла	Adventure	IV квартал 2006
The Sims 2: Питомцы	Софт-Клаб	Simulation	Осень 2006
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	GFI	Action	IV квартал 2006
Tomb Raider: Легенда	Новый Диск	Action	IV квартал 2006
Two Worlds	Акелла	RPG	IV квартал 2006
Warhammer 40,000: Dawn of War — Dark Crusade	Бука	Strategy	Ноябрь 2006
World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт-Клаб	MMORPG	Ноябрь 2006
Vietcong 2 (Вьетконг 2)	1С	Shooter	IV квартал 2006
X3: Воссоединение 2.0	Новый Диск	Simulation	Ноябрь 2006

WORLD OF WARCRAFT

КАК ОПРЕДЕЛИТЬСЯ С ПРОФЕССИЕЙ?

Всего в *World of Warcraft* двенадцать профессий: девять основных и три дополнительные. Одновременно можно изучать лишь две основные, но никто не запрещает выучить сразу все дополнительные. Выбрать то или иное направление лучше в самом начале приключений. В этом материале мы поможем тебе избежать ошибки и честно, без утайки расскажем о каждом ремесле.

ALCHEMY

Глубокие познания в алхимии позволяют варить разнообразные зелья («поты»), без которых не обходится ни один серьезный рейд, будь то нападение на дракона Ониксию или масштабная стычка Альянса с Ордой. Зелья восстанавливают здоровье (HP – Hit Points) и ману, повышают регенерацию и ускоряют бег, улучшают защиту от магии и на короткое время повышают показатель брони. А самые сложные – так называемые «фляжки» (flask) – оказывают мегаэффекты (например, серьезно увеличивают максимальное значение HP), которые действуют даже после смерти и последующего воскрешения героя. При наличии философского камня можно превращать одни эссенции, кристаллы и металлы в другие, более ценные («трансмут»). Несмотря на высокую конкуренцию, торговля популярными эликсирами приносит стабильный доход. В дополнении ***The Burning Crusade*** алхимики получат три специализации на выбор, каждая из которых дает шанс вдвое увеличить количество созданного зелья, «трансмута» или того же эликсира. Единственная проблема - постоянно приходится бегать за бутылочками, необходимыми для зельеварения.

РАБОТАЕТ В ПАРЕ: с «гербализмом» (Herbalism), так как при варке зелий используются самые разные травы и растения.

ПОДХОДИТ: любому классу, хотя чаще всего эту профессию почему-то выбирают маги (mage).



Самых грозных властителей этого мира невозможно победить без удачи и знания алхимии.

Текст: **Святослав Торик**

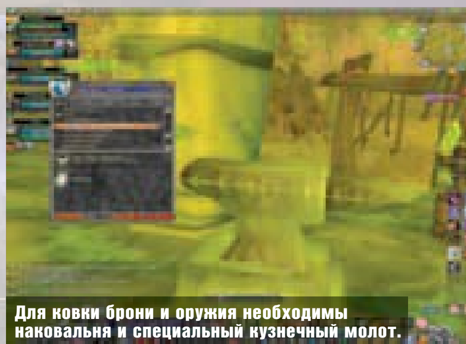

Многие предметы с хорошими свойствами требуют не только металл, но и дополнительные реагенты, покупаемые у NPC.

BLACKSMITHING

Кузнечное дело рассчитано на тех, кто не гнушается тяжелой работы и готов рисковать недешевыми ресурсами, создавая оружие и доспехи. Для изготовления уникальных вещей нужны самые дорогие реагенты, зато аналогов таких шмоток найти практически невозможно. Взять хотя бы вещи серии Dark Iron: они отлично защищают от магии огня, что жизненно необходимо в некоторых подземельях. Возня у наковальни настолько сложна, что в конечном счете тебе придется выбрать одну из нескольких специализаций: Armorsmith (доспехи), Weaponsmith (кинжалы и алебарды), Hammersmith (молоты), Swordsmith (мечи) и Axesmith (топоры). Каждая из них позволяет изучать рецепты высшего уровня для производства соответствующего оружия или брони.

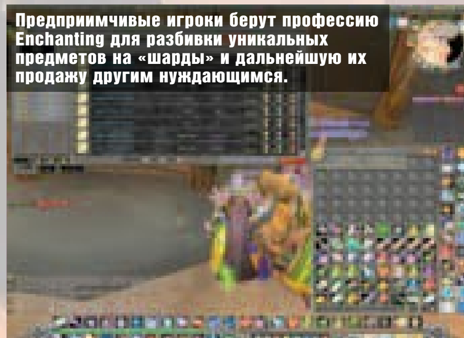
РАБОТАЕТ В ПАРЕ: с добычей руды (Mining), так как в кузнечном деле используются самые разные ископаемые после их переплавки тем же добытчиком.

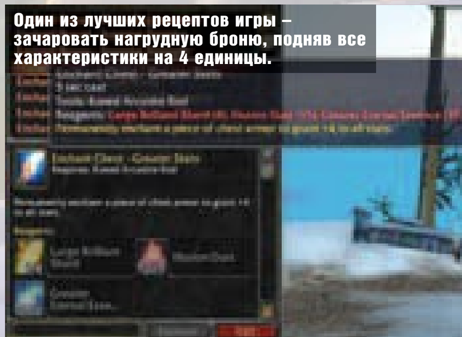
ПОДХОДИТ: в первую очередь воинам (warrior) и палам (paladin), так как именно эти классы наиболее заинтересованы в латах и кольчуге. Кузнецы умеют создавать «заточки» для оружия из камней, временно повышающие урон.


Для ковки брони и оружия необходимы наковальня и специальный кузнечный молот.

ENCHANTING

Умение зачаровывать вещи, придавая им дополнительные свойства, – целое искусство, крайне полезное на поздних стадиях игры и открывающее большие финансовые возможности. Например, так называемый «диз» (Disenchanting) разрушает предметы, разбирая их на волшебные эссенции и магические кусочки («шарды»), которые высоко ценятся на Аукционе (рынке предметов в WoW). С помощью «шардов» юный волшебник может зачаровать оружие грозного варлока (warlock), позволяя его владельцу наносить повышенный магический урон. Другой занятный трюк – превратить обычную накидку в плащ-невидимку, что крайне полезно для скрытного рога (rogue) или друида (druid). «Энчантер» в состоянии разбить на «шарды» любую необычную вещь, которую все остальные вынуждены продавать скупщикам. Поэтому некоторые специально копят ненужный хлам, чтобы получить побольше редких «шардов». Самые продвинутые формулы для этого необычного ремесла падают исключительно в высокоуровневых подземельях – в частности, в Temple of Ahn Quiraji.


Предприимчивые игроки берут профессию Enchanting для разбивки уникальных предметов на «шарды» и дальнейшую их продажу другим нуждающимся.


Один из лучших рецептов игры – зачаровать нагрудную броню, подняв все характеристики на 4 единицы.

РАБОТАЕТ В ПАРЕ: с любой профессией, так как не зависит от какого-либо сырья, кроме «шардов».

ПОДХОДИТ: абслютно любому персонажу независимо от расы, класса, пола и вероисповедания.

ОРКО-ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ

АУКЦИОН, АХ – AH, Auction House. В каждой столице есть NPC, представляющие Аукцион, местный рынок предметов. Интерфейс Аукциона устроен так, что игрок может запустить поиск по определенному параметру, сделать ставку на ту или иную вещь и выложить на продажу собственные пожитки. Помимо начальной стоимости можно указывать сумму, за которую лот сразу уйдет покупателю, не дожидаясь окончания торгов. За свои услуги Аукцион берет 10% от «государственной» стоимости товара, то есть той цены, по которой вещь продавал бы NPC.
ДИЗ – Dis, DE, Disenchanting. Процесс, в результате которого предмет необычного, редкого, эпического или даже легендарного качества разбивается на «шарды». Каждый игрок, до отказа забивший сумки ненужными вещами, рано или поздно берет на время Enchanting, чтобы и место освободить, и на «шардах» подзаработать.
ПОТЫ – Pots, Potions. Общее название всех эликсиров и зелий.
СЕРЬГА – Trinket, Тринкет, Тринк. На самом деле, это не обязательно серьга, а просто мелкая побрякушка вроде карманных часов или бриллиантового колье. Существуют тринкеты пассивные, их свойства проявляются постоянно, и активные, их нужно «запускать» щелчком правой кнопки мыши. Например, активный тринкет Mind Quickening Gem при использовании ускоряет скорость чтения заклинаний на 33%, а пассивный Briarwood Reed повышает урон магией на 29 единиц.
ТРАНСМУТ – Transmute. Способность алхимиков превращать один предмет в другой при помощи философского камня.
ШАРД – Shard (осколок). Магическая сущность предмета, материализующаяся при «дизе».
ФЛЯСКА, ФЛЯЖКА – Flask. Напиток, на два часа серьезно усиливающий персонажа. Самая популярная Flask of Titans дает дополнительные 1200 HP, которые необходимы для «танкования» серьезных боссов в высокоуровневых рейдовых подземельях. Flask of Chromatic Resistance добавляет очки сопротивления всем школам магии, Flask of Supreme Power повышает урон магией на 150 единиц и так далее.

ENGINEERING

Самая экзотическая профессия. Созданные с ее помощью предметы уникальны и объединяют в себе свойства разных классов. Так, инженерам доступна способность оживлять павших, при помощи электрошока. Срабатывает трюк лишь раз в полчаса, да и то с вероятностью «пятьдесят на пятьдесят», но, согласись, это лучше, чем ничего. Еще в арсенале инженеров есть плащ-парашют, замедляющий падение с большой высоты, очки призрачного видения, раскрывающие персонажей, спрятавшихся в stealth-режиме и многое другое. Единственный минус в том, что вещи эти могут использовать только сами инженеры. Существуют две специализации внутри профессии: инженерия гномов и инженерия гоблинов. Гномы собаку съели на взрывчатке, а гоблины – мастера в изготовлении технологически продвинутых устройств.

РАБОТАЕТ В ПАРЕ: с добычей руды (Mining), потому что практически для всех предметов требуется тот или иной металл, а также драгоценные камни.

ПОДХОДИТ: любому персонажу. В основном инженерию выбирают PvP-игроки, так как многие тринкеты просто незаменимы в PvP-битвах.



Типичный инженерский тринкет: наносит около 65 урона огнем всем стоящим перед носителем на протяжении 10 секунд. Но может и взорваться прямо в руках...


Важные чертежи для инженерного дела могут попасться в самых неожиданных местах. Например, в паучьем гнездовье.

HERBALISM

Травник – одна из самых прибыльных профессий в игре. Практически все травы среднего и высокого уровня расходятся на аукционе в считанные часы, а их сбор занимает не так уж много времени – главное, как говорится, места знать. Персонаж высшего, шестидесятого уровня выучит эту профессию за сутки, поэтому некоторые идут в травники лишь с целью непосредственной наживы. Но таким ценным ресурсом можно распорядиться мудрее, например, построить с его помощью взаимовыгодное сотрудничество с другими игроками. В самом начале своих приключений я договорился с членами одной из гильдий о поставке им травы по низкой цене в обмен на право ходить с ними – а одеты гильдийцы более чем прилично – в совместные походы. В итоге же сам чуть не вступил в гильдию.

РАБОТАЕТ В ПАРЕ: с алхимией (Alchemy) – для варки эликсиров требуются самые разные травы.

ПОДХОДИТ: любому персонажу, но больше всего тауренам (у них есть бонус к гербализму) и владельцам кожаных перчаток (эта вещица обладает тем же бонусом).




У травника-алхимика зачастую скапливается столько травы, что она едва умещается в инвентаре.

LEATHERWORKING

Ремесло кожевника не пользуется особой популярностью, несмотря на то что опытный мастер в состоянии изготовить даже кольчугу из драконьих чешуек. А некоторые рецепты позволяют создавать доспехи с защитой от определенной магии. Их можно выгодно продать на аукционе. Правда, игроку-одиночке такие вещи ни к чему, а в гильдии наверняка найдется пара кожевников с кучей рецептов. Зарабатывать, как и в случае с инженерией, приходится созданием квестовых предметов. Существуют три специализации: Tribal, Elemental и Dragonscale, каждая из которых отвечает за свой класс. Скорняки, сведущие в Dragonscale, мастерят кольчугу для хантеров (hunter) и шаманов (shaman), выбравшие Elemental производят вещи для разбойников (rogue), а постигшие Tribal «обслуживают» друидов (druid).


Кожевнику для дубления кожи нужна соль, а для шитья – нитки. Порой покупные реагенты обходятся дороже «основных», добываемых или покупаемых на Аукционе.

РАБОТАЕТ В ПАРЕ: с выделкой кожи (Skinning), что, впрочем, и неудивительно.

ПОДХОДИТ: рогам (rogue), хантам (hunter), друидам (druid) и шаманам (shaman) в связи с ограничением по классу брони.

MINING

Поиск и добыча руды – почетное и популярное занятие. В первую очередь потому, что металлы и драгоценные камни охотно раскупаются представителями других профессий. Сама руда стоит дешево, да и высокая конкуренция не позволит нормально заработать, зато некоторые драгметаллы нужны для квестов. К тому же существует Arcane Crystal, добываемый из редкой жилы Rich Thorium Vein. Он используется в «трансмуте», где превращается в Arcanite Bar, а это очень дорогой металл, жизненно необходимый для высокоуровневых предметов. Есть еще руда Dark Iron, встречающаяся редко и только в определенных подземельях – на ней можно прилично «подняться». Только убедись, что ты единственный шахтер в группе, иначе обязательно придется делиться с коллегами по цеху. В принципе, удачливые шахтеры, торгующие рудой и драгоценными камнями, зарабатывают не меньше травников.

РАБОТАЕТ В ПАРЕ: с инженерией (Engineering) или кузнечным делом (Blacksmithing), так как металлы используются в создании технических устройств, кольчуги и лат.

ПОДХОДИТ: воинам (warrior) и паладинам (paladin) в первую очередь, остальным – по желанию. Время прокачки навыка добычи руды с нуля занимает считанные часы.


Плавить руду необходимо возле горна, при этом никаких дополнительных реагентов не понадобится.

SKINNING

Мир WoW населен разнообразными животными, каждое из которых представляет особую ценность для траппера. Умение выделывать кожу позволяет снимать драгоценную шкурку со зверька в целости и сохранности, впоследствии продавая ее за хорошие деньги. Если траппер по совместительству еще и кожевник (Leatherworker), то ему продавать шкуру не придется – он и сам что-нибудь из нее сошьет. Правда, ни в том, ни в другом случае выделку кожи прибыльной профессией не назовешь. Хотя есть один нюанс: в подземелье Blackrock Spire обитает чудовище The Beast, с которого можно снять крайне редкую шкурку, необходимую для изготовления некоторых эпических предметов. Шанс на удачную выделку этой кожи очень мал, зато стоит она более чем прилично – нужно лишь найти покупателя с деньгами. Еще одна небольшая статья дохода – драконьи чешуйки, но стоят они не в пример дешевле трав или драгоценных кристаллов.

РАБОТАЕТ В ПАРЕ: с кожевничеством (Leatherworking) по вполне понятным причинам.

ПОДХОДИТ: рогам (rogue), хантам (hunter), друидам (druid) и шаманам (shaman). Как и в случаях с гербализмом и добычей руды, прокачка навыка выделки кожи занимает не очень много времени.


Некоторые виды шкур настолько ценны, что за ними частенько идет охота.


Если бы знать заранее, что получится при выделке шкуры, не пришлось бы собирать такое количество всякого мусора.

TAILORING

Игрок, взявший на себя обязанности ткача, обречен зарабатывать копейки продажей редкого материала Mooncloth (его могут сделать только портные и только один раз в четверо суток!), а также шитьем вещей с защитой от магии. Ткачи создают предметы как общего назначения, так и классово-профессионального – например, сумки для гербалистов и волшебников. Самое интересное, что ткань для шитья выпадает из большинства монстров, поэтому добычей сырья для портняжного дела может заняться любой желающий – чем не источник дохода? К сожалению, стабильных статей дохода, кроме продажи Mooncloth и шитья на заказ, практически не существует, и Tailoring по праву считается самым невыгодным и непопулярным ремеслом.
Зато если ты – единственный портняжка в гильдии, то почет тебе и уважение, ведь именно ты будешь шить локам (warlock), магам (mage) и пристам (priest) различные шмотки с защитой от магии.


Столько реагентов, эссенций, наборов одежды, зелий и предметов «на диз» бывает только у ткачей.

РАБОТАЕТ В ПАРЕ: с любой профессией, так как зависит в первую очередь от ткани и только во вторую – от прочих предметов вроде драгоценных камней и эссенций.

ПОДХОДИТ: локам (warlock), магам (mage) и пристам (priest).

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПРОФЕССИИ


В любой таверне есть мясник или шеф-повар, готовые продать специи и рецепты.

COOKING

Поварское дело не для ленивых, но осознание этого приходит слишком поздно, когда выясняется, что пища, дающая временные бонусы, здорово пригодится в сложных боях. Если постоянно готовить еду с самого начала развития, то никаких проблем не возникнет: сразил монстра, собрал мясо, сварил похлебку. Супчик быстро восстанавливает здоровье вне боя, что очень ценят классы, обделенные мало-мальскими целительными заклинаниями. Хантерам (Hunter) варить всякую еду просто необходимо, чтобы было чем кормить любимую зверушку.

РАБОТАЕТ В ПАРЕ: с рыбной ловлей (Fishing), так как примерно половина рецептов ориентирована на рыбные блюда.

ПОДХОДИТ: любому классу.

FIRST AID

Сшитый из обрывка ткани целебный бинт, вовремя приложенный к кровоточащей ране, может спасти жизнь в критической ситуации. Собственно, без максимально прокачанного умения перевязки тебя вряд ли возьмут в серьезный рейд. Ведь если рядом не окажется целителя, ты быстро израсходуешь ценный запас дорогих эликсиров, а в итоге вообще сложишь голову. Кому нужен такой хилый помощник? Учти, этот навык нужен даже пристам – иногда складываются такие ситуации, в которых и им нужна помощь.

РАБОТАЕТ В ПАРЕ: с любой профессией.

ПОДХОДИТ: любому классу.


Перевязка экономит время, сокращая вынужденный отдых между боями.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ СЛЕДУЮЩЕЙ СЕРИИ

Выжить в World of Warcraft в одиночку может далеко не каждый. Вдвоем бегать по миру веселее, а целой группе вообще море по колено. Сыгравшийся и успешно прошедший не одну мясорубку коллектив легко справится с самым тяжелым заданием, зачистит подземелье, населенное опасными монстрами и, возможно, создаст свою гильдию. О том, как создать хорошую группу, мы расскажем в следующем номере.


В мутной жиже Undercity почти нереально поймать что-нибудь полезное, но умение рыбной ловли, тем не менее, прокачивается стабильно.

FISHING

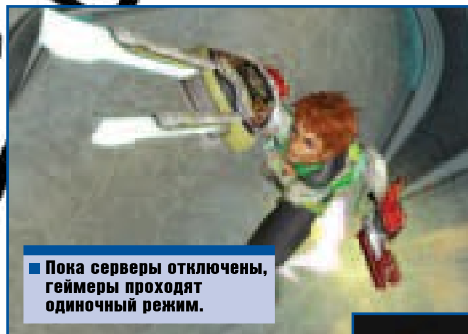
Рыбалку не назовешь простой и увлекательной профессией. Сидеть на берегу с удочкой в руках и часами вглядываться в поплавок – клюет или показалось? – может не каждый. Но терпеливому воздастся: моря полны вкусной и дорогой рыбы, в некоторых озерах плавают мальки, зачем-то проглотившие драгоценные камни, а в районе кораблекрушения попадаются моряцкие сундучки с богатыми пожитками. И все это – не считая полезных морских животных, необходимых для варки зелий и фляжек.

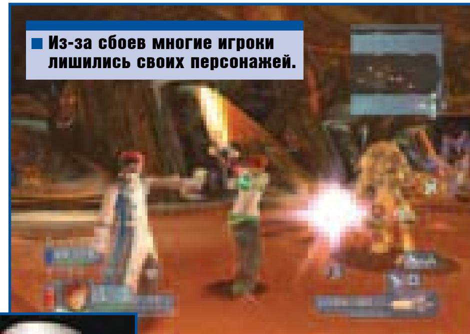
РАБОТАЕТ В ПАРЕ: с поварским делом (Cooking), так как сырую рыбу можно сварить или пожарить, а готовое кушанье прибавит сил и здоровья.

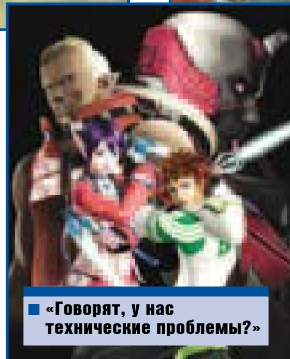
ПОДХОДИТ: в первую очередь тем, кто хочет немного подзаработать.

Текст: **Иван Гусев**

SEGA ОКАЗАЛАСЬ НЕ ГОТОВА


Пока серверы отключены, геймеры проходят одиночный режим.


Из-за сбоев многие игроки лишились своих персонажей.


«Говорят, у нас технические проблемы?»

31 августа на прилавках магазинов Японии появилась ***Phantasy Star Universe***, очередная часть ролевой серии, необычайно популярной в Азии. Игра, вышедшая на двух платформах (на PC и PlayStation 2), сразу же возглавила рейтинг продаж страны восходящего солнца. Новая фэнтези-вселенная, четыре колоритные расы, возможность управлять машинами – японцы просто не могли проигнорировать Phantasy Star Universe. Вдобавок, несмотря на онлайновую нацеленность игры, в ней есть оффлайный режим, и прохождение однопользовательской кампании занимает 40 часов.
Впрочем, большинство геймеров Phantasy Star Universe интересовала как MMORPG. Однако поиграть в свое удовольствие не получилось из-за технических проблем. Соединение было нестабильным, игра часто зависала, а после перезагрузки выяснялось, что данные персонажа либо повреждены, либо утеряны навсегда. Геймеры набросились с жалобами на издателя – компанию **Sega**. Там уже были в курсе проблем и пояснили: всему виной чрезмерная популярность Phantasy Star Universe. Дескать, в игру столько народа поперло, что оборудование не выдержало.
Спустя четыре дня после релиза Sega отключила все серверы игры и засела за работу над ошибками. Издатель обещает устранить баги, подключить новые серверы и снова сделать доступным онлайн-режим Phantasy Star Universe где-то в октябре. В качестве компенсации за неудобства геймеры получат месяц бесплатной игры.

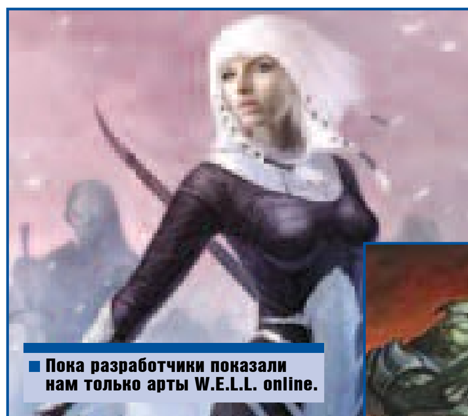
БЕТА-ТЕСТ

ХОББИТЫ ONLINE


Обитатели LOTRO ждут гостей.

Компания **Turbine** начала бета-тестирование потенциального убийцы ***World of Warcraft*** – игры ***The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar***. Заветные ключики раздаются не всем желающим, а только тем, кого выберут сами разработчики. Впрочем, количество участвующих в бета-тесте будет расти с каждой неделей, а потому еще не поздно подать заявку. Европейским геймерам следует обращаться по адресу **http://www.lotro-europe.com**.
В Turbine крайне довольны необычайно высоким интересом к The Lord of the Rings Online. Шутка ли – на сегодняшний день о своем намерении принять участие в тестировании заявили больше 200 тысяч геймеров! Однако, учитывая популярность вселенной «Властелина колец», это совсем не удивительно.

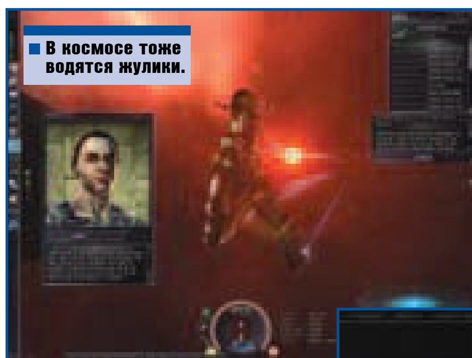
САМАЯ ДОРОГАЯ РУССКАЯ MMORPG

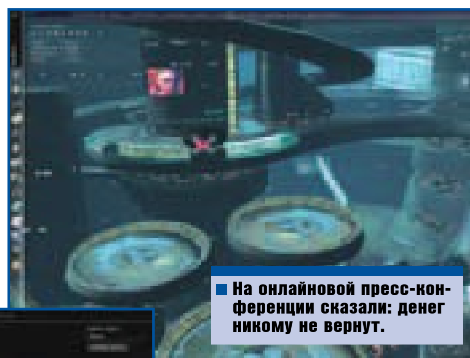

Пока разработчики показали нам только арты W.E.L.L. online.

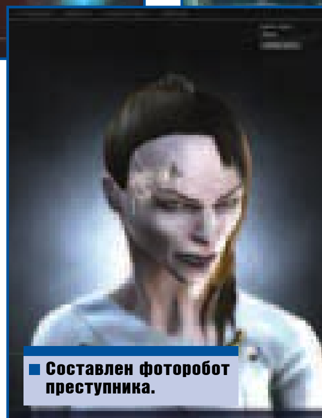

Быстрая прокачка – одна из особенностей W.E.L.L. online.

Молодые российские компании тоже рвутся на онлайновый рынок, причем делают это с присущей юности бравадой. Так, студия **Sibilant Interactive** уверяет, что ее онлайновая ролевая игра ***W.E.L.L. online*** станет настоящим «культурным явлением» в жизни нашей родины.
По словам разработчиков, W.E.L.L. online – самый дорогой проект в истории российского игропрома. На ее создание западный инвестор выделил больше полутора миллионов евро. Разработка MMORPG длится полтора года, используется движок **The Reality Engine**. Бюджет внушает уважение, а вот то, что нам до сих пор не показали ни одного скриншота – нет. Особенно учитывая тот факт, что в конце ноября должен начаться бета-тест игры, а ее коммерческий релиз назначен на начало 2007-го. Запись в тестеры уже началась – спеши на сайт Sibilant Interactive.
Особенность W.E.L.L. online кроется в том, что у этой онлайновой игры есть четкий сюжет, рассчитанный ровно на три года прохождения. Виртуальная вселенная, напоминающая современный мир (но с магией), будет меняться на глазах геймеров. Надеемся, что ожидания геймеров не затянутся, и мы увидим «наш ответ WoW».

БАНКОВСКИЙ КРИЗИС В EVE ONLINE


В космосе тоже водятся жулики.


На онлайновой пресс-конференции сказали: денег никому не вернут.

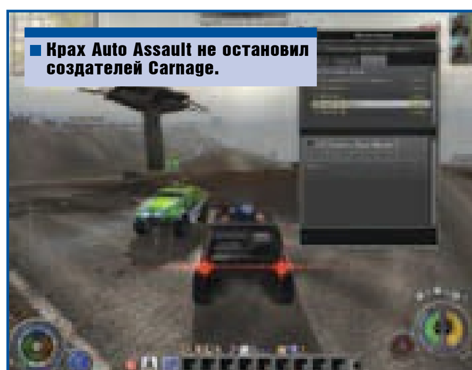

Составлен фоторобот преступника.

В прошлом номере мы сообщили о самой крупной афере в истории компьютерных игр. На просторах популярной MMORPG ***EVE Online*** некий **Cally** открыл виртуальный банк **EVE Intergalactic Bank** (EIG). Игрок принимал деньги на хранение, платил проценты вкладчикам, выдавал займы. Спустя четыре месяца работы на его счетах оказалось 800 миллиардов межгалактических кредитов (примерно 170 тысяч долларов). Не устояв перед соблазном, Cally ликвидировал банк и исчез, напоследок записав издевательское видеообращение к подписчикам EVE Online.

Разразился страшный скандал. Обворованные вкладчики стали требовать от разработчика и издателя EVE Online принять меры. Исландская компания **CCP Games** долго отмалчивалась, но потом все-таки провела онлайновую пресс-конференцию, посвященную EIG. Если вкратце, было сказано следующее: инцидент – результат почти абсолютной свободы действий в EVE Online. Несмотря на случившееся, издатель не намерен компенсировать убытки вкладчиков и вводить ограничения на деятельность игроков. Забавно, но «банковский кризис» вызвал всплеск интереса к проекту и рост числа подписчиков.

Маловероятно, что Cally успел обратить межгалактические кредиты в реальные деньги. CCP Games занята его поиском и, если отыщет, попытается образумить. Привлечь мошенника к уголовной ответственности не представляется возможным, поскольку преступления в киберпространстве пока не регулируются никакими законами.

ОБЪЯВИЛСЯ НАСЛЕДНИК AUTO ASSAULT


Крах Auto Assault не остановил создателей Carnage.

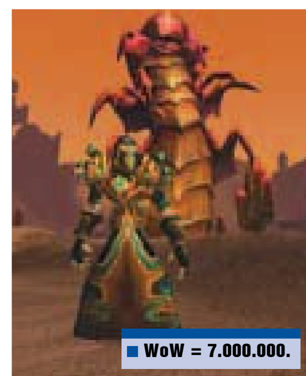
Онлайновая многопользовательская игра ***Auto Assault*** стала одним из крупнейших коммерческих провалов уходящего года. Экшен «на колесах», разработка которого обошлась издательству **NCsoft** в миллионы долларов, сумел заинтересовать всего 10 тысяч геймеров. Однако неудача коллег не напугала руководство британской студии **Nice Tech**. Компания анонсировала ***Carnage***, MMO-игру, похожую на Auto Assault как две капли воды. Англичане обещают нам знакомство с новым, перспективным видом спорта – битвами футуристических машин. Упор делается на deathmatch-режим с развернутой турнирной таблицей, сражения на огромных аренах и простоту и динамичность действа. Движок **Display** поддерживает все современные технологии и должен обеспечить сочную картинку. Правда, ни одного скриншота пока не показали.

В целом, проект любопытен, но не более. А вот серверная технология **Alice** вызывает неподдельный интерес. По уверениям англичан, благодаря ей сотни тысяч геймеров смогут одновременно играть в единой вселенной Carnage.


Auto Assault и Carnage – близнецы-братья.


Модные костюмы отдают даром!

Издательство **NCsoft** и студия **Cryptic Studios** объявили о начале ветеранской программы. Создатели двух популярных комикс-MMORPG станут поощрять игроков за их верность ***City of Heroes*** и ***City of Villains***. Каждые три месяца подписчики «со стажем» будут получать полезные подарки: новые суперсилы, эксклюзивные костюмы, значки и прочее. Первыми бонусы получат те, кто провел с City of Heroes по меньшей мере три года, однако впоследствии ветеранская программа распространится и на более «молодых» подписчиков. Фэны пребывают в радостном возбуждении.


WoW = 7.000.000.

Новости о рекордах, поставленных ***World of Warcraft***, стали уже привычным явлением. В начале марта стало известно о том, что онлайновая ролевая игра от **Blizzard Entertainment** достигла рубежа в 6 миллионов подписчиков. Однако уже в сентябре без лишней помпы, как о рядовом явлении, разработчики сообщили, что популяция поклонников WoW увеличилась еще на миллион. Blizzard Entertainment озвучила новость на конференции игроделов **Austin Game Conference**. Представители компаний-конкурентов стиснули зубы, но для приличия похлопали.

«БЕСПЛАТНЫЕ ЖЕМЧУЖИНЫ»

ЛУЧШИЕ ИГРЫ КАТЕГОРИИ FREEWARE-MMOG

Печально, что большинство бесплатных MMORPG – это кособокие поделки, за которые просто бессмысленно просить деньги. Но есть и приятные исключения, которые немногим уступают платным играм. О них мы и расскажем.

Текст: **Дмитрий Банов**

Shattered Galaxy

С момента генерации персонажей и до конца времен ты участвуешь в войне за вселенную, поделенную на небольшие участки (размером со среднюю карту в ***StarCraft***). К схватке за территорию могут присоединиться все оказавшиеся поблизости игроки (перемещение по глобальной карте происходит в реальном времени), и в итоге получаются битвы с участием дюжин отрядов. Твои пехотинцы пытаются удержать контрольную точку, над их головами проносятся самолеты другого полководца, мимо грохочут чьи-то танки – в общем, идет настоящая война! Чем больше сражение, тем больше опыта получают победители.


■ Паук, как говорится, зажег!

САЙТ
http://sgalaxy.com

ДАТА ВЫХОДА
2001 год

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
168Mb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Intel Pentium II 700Mhz, 128Mb RAM

ПЛЮСЫ
Хороший баланс, масштабные баталии, продуманная механика сражений.

МИНУСЫ
Старенькая графика. Самые классные фичи доступны только «платникам».

ИТОГО
Оригинальная, сбалансированная и по-настоящему масштабная MMORTS.

FlyFF (Fly for Fun)

САЙТ
http://flyff.gpotato.com

ДАТА ВЫХОДА
Декабрь 2005 года

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
500Mb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Intel Pentium III 1Ghz, 256Mb RAM, видеокарта уровня Geforce 3 Ti 200

ПЛЮСЫ
Симпатичная графика, сбалансированный геймплей.

МИНУСЫ
Полеты в MMORPG – вещь на любителя.

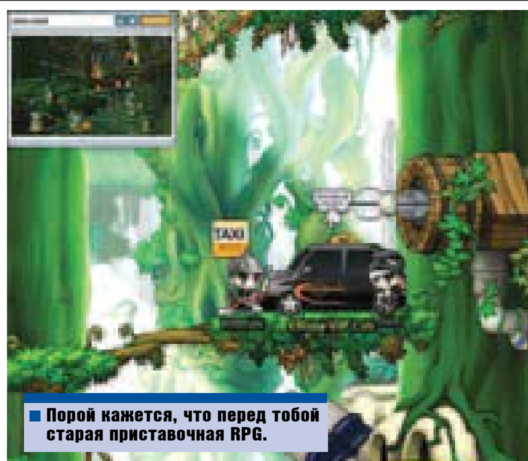
ИТОГО
«Бюджетный» Ragnarok Online с возможностью полетов.

Здесь все, как в традиционной корейской онлайновой игре. 80 уровней развития персонажа, безграничные возможности для создания уникальной внешности своего подопечного, «пряничная» графика в аниме-стиле, исследование обширного сказочного мира... А еще в ***Fly for Fun*** можно летать, задавая направление мышкой, а высоту – соответствующими клавишами на клавиатуре. Причем это не просто прикольная фича, а важный элемент геймплея. Игра бесплатна, однако за реальные деньги в ней продаются редкие вещи и декоративные примочки для персонажа (типа костюма медсестры).


■ Ты не смотри, что графика корявая. Главное - тут летать можно!

MapleStory

Этот проект – самый настоящий двухмерный платформер (прыгай, бегай, подбирай незамысловатые бонусы) с ролевыми элементами. В мире ***MapleStory*** есть несколько обширных игровых регионов, традиционная для азиатских MMORPG система развития персонажа (выбор одного из четырех начальных классов с последующим продвижением по обширному дереву профессий) и даже возможность построить собственный дом. «Плоскость» игры на первый взгляд кажется недостатком, но здешняя 2D-картинка настолько хороша, что про третье измерение сразу как-то забываешь.



Порой кажется, что перед тобой старая приставочная RPG.

САЙТ
http://www.mapleglobal.com

ДАТА ВЫХОДА
Октябрь 2005 года

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
400Mb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Intel Pentium III 700Mhz, 128Mb RAM, 3D-акселератор

ПЛЮСЫ
Свежо, оригинально, динамично.

МИНУСЫ
Оригинально, спору нет, но геймплей быстро приедается.

ИТОГО
Для тех, кто жалуется на скоротечность аркад – самое оно.

Monster & Me

САЙТ
http://www.monsterandme.com

ДАТА ВЫХОДА
Март 2002 года

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
617Mb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Intel Pentium 200Mhz, 128Mb RAM

ПЛЮСЫ
Огромный игровой мир, возможность почувствовать себя настоящим генетиком.

МИНУСЫ
Графика, мягко говоря, ниже среднего.

ИТОГО
В меру оригинально и играбельно. Начинающие селекционеры оценят!

Monster & Me кажется красивой, если не слишком приближаться к монитору. Соблюдай дистанцию, и просто получай удовольствие от одной из лучших бесплатных MMORPG. Пусть простенькая спрайтовая графика не сбивает тебя спонталыку – игрушка эта довольно замороченная. Основное развлечение в Monster & Me – ловля и выращивание сказочных зверьков. Можно даже заниматься селекцией, выводя новые формы живности. Также позволено учиться магии и обучать ей (!) других игроков. Ну а лично мне больше всего понравилась возможность обзавестись собственным домом и обставлять его предметами интерьера.


А сейчас придет наш общий друг, и мы начнем учить новые заклинания.

Conquer Online

Чтобы раз и навсегда определиться с вопросом, может ли бесплатная MMORPG быть потрясающе красивой, посмотри на ***Conquer Online***. Шикарные рисованные «задники», аккуратные трехмерные модели игроков, плавная анимация для каждого вида оружия – за игрой можно просиживать часами. При этом быстро забываешь, что имеешь дело не с полноценным коммерческим проектом, а с бесплатной MMORPG. Геймплей тоже в порядке – есть система гильдий, развитый PvP с гильдейскими войнами, куча экзотического оружия и даже боевая система с элементами кунг-фу.


Простенько, но очень душевно.

САЙТ
http://www.conqueronline.com

ДАТА ВЫХОДА
Март 2004 года

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
381Mb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Intel Pentium II 800Mhz, 128Mb RAM

ПЛЮСЫ
Сказочно красивая игрушка.

МИНУСЫ
Сплошной PvP – развлечение на любителя.

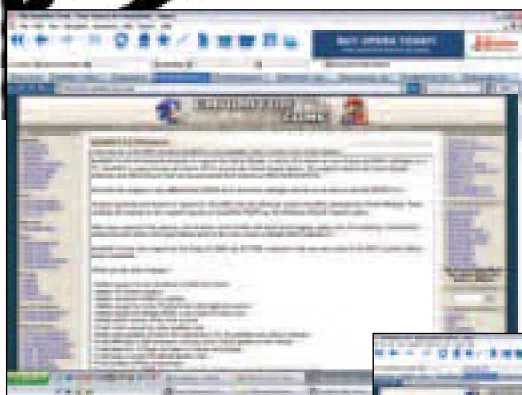
ИТОГО
Conquer Online, конечно, далеко до Lineage II, но на халяву – и уксус сладкий.

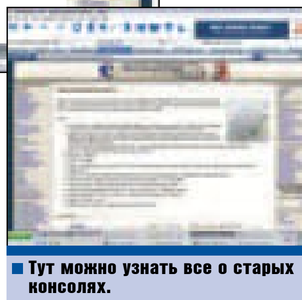
ЭМУЛЯТОРЫ КОНСОЛЕЙ

«НОСТАЛЬГИЯ, ТЫ МЕНЯ ИЗМУЧИЛА!» ЛУЧШИЕ САЙТЫ С ЭМУЛЯТОРАМИ

Текст: **Александр Краснов**

Наверняка далеко не все наши читатели сразу выбрали PC. Проходят годы, выпускаются новые консоли, но воспоминания о простых, но чертовски затягивающих развлечениях старины остаются.





Тут можно узнать все о старых консолях.

ДИЗАЙН	5.0
НАПОЛНЕНИЕ	4.0
УДОБСТВО	4.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	4.0

ПУСТО СНАРУЖИ, БОГАТО ИЗНУТРИ

http://www.emulator-zone.com

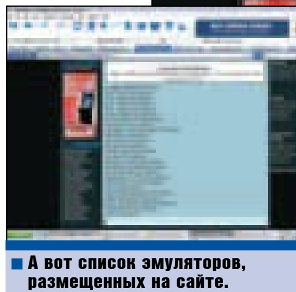
«Зона эмуляторов» встречает посетителя аккуратной лентой новостей. Рекламы почти нет – в верху списка ютится одинокий баннер – вот и все, что отделяет страничку от подлинной спартанской обстановки. В дизайне **www.Emulator-Zone.com** преобладают мягкие ненавязчивые цвета, благодаря чему изучать ресурс очень приятно. Впрочем, долго копаться не придется – разделов на сайте ровно столько, сколько нужно, ничего лишнего! Все ссылки расположены логично и удобно. Не думай, что портал с таким бесхитростным внешним видом не может похвастаться широким выбором программ-эмуляторов и игр для них (последние именуются rom'ами). Список имитируемых консолей чрезвычайно велик. Ты без труда отыщешь файлы для старенькой **Nintendo** (в России известна под маркой «Денди»), мало популярных у нас **Sega Genesis** и **Sega Saturn**.

КОМАНДОР НА БОРТУ

http://www.emulatorworld.com

Дизайн у **www.EmulatorWorld.com** «тяжелый», отталкивающий. Пускай огромных изображений здесь практически нет, зато хватает мелких рекламных баннеров. Причем авторы разместили эти назойливые картинки таким образом, что текст вылезает за отведенные ему рамки, в результате чего все остальное съезжает наперекосяк. Чтобы найти нужную ссылку, приходится прокручивать абсолютно пустую страницу. Но когда находишь то, что искал, раздражение тут же пропадает. Для самой редкой в наших краях консоли здесь найдется три-четыре эмулятора и бездна игр. Ты сможешь скачать хиты даже для легендарного **Commandore 64**, который был на пике славы почти двадцать лет назад! Не говоря уже о таких популярных утилитах, как программах-эмуляторах для **GameBoy Advance** и **PlayStation 2**. А вот новости в «Мире эмуляторов», к сожалению, совсем не интересны. Больше всего они похожи на отчеты статистических исследований.





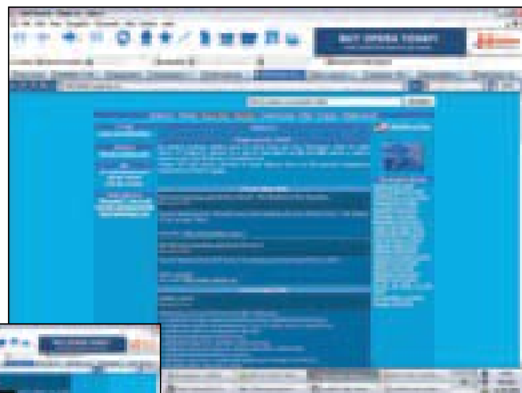
А вот список эмуляторов, размещенных на сайте.

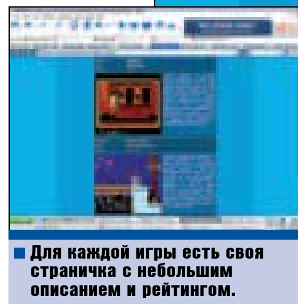
ДИЗАЙН	3.0
НАПОЛНЕНИЕ	4.0
УДОБСТВО	4.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	3.0

БОГАТСТВО РУНЕТА

http://emu-russia.km.ru

Этот сайт выгодно отличается от своих конкурентов тем, что он полностью русскоязычен. Как бы хорошо ты ни владел иностранными языками, всегда комфортнее чувствуешь себя на странице с кириллицей. В отличие от многих западных ресурсов, где новости напоминают статьи из научного журнала, здесь ты найдешь лаконичные заметки с упоминанием самого главного: какие программы добавлены, где исправлены ошибки и все в таком духе. Лента новостей обновляется часто – по пять (а то и семь) раз за неделю. Сайт хорош не только своими новостями, но и файловой базой. Набор описываемых консолей хоть и стандартен, зато для каждой приставки наберется чуть ли не с десяток программ-эмуляторов. Выбирай любую – почти каждая из них по-своему хорошаа. Еще больше радует раздел игр. У каждого проекта – по собственной страничке с коротким описанием, оценкой и парой картинок! Глядишь вот на изображение дендивского «Черного Плаща» и роняешь ностальгическую слезу...





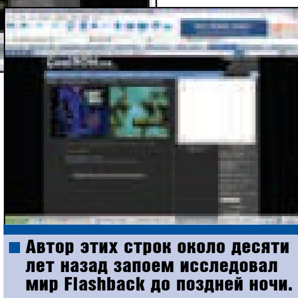
Для каждой игры есть своя страничка с небольшим описанием и рейтингом.

ДИЗАЙН	3.0
НАПОЛНЕНИЕ	5.0
УДОБСТВО	4.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	4.0

«А ТЕПЕРЬ РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА»

http://www.coolrom.com





Автор этих строк около десяти лет назад запоем исследовал мир Flashback до поздней ночи.

ДИЗАЙН	3.0
НАПОЛНЕНИЕ	3.0
УДОБСТВО	3.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	3.0

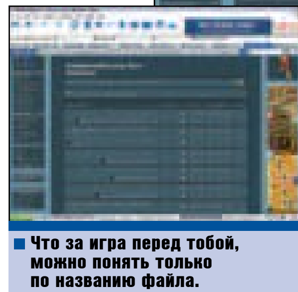
На этом сайте в глаза сразу же бросается куча рекламы. Готовься к тому, что огромные баннеры будут преследовать тебя на каждой странице **www.coolrom.com**. К счастью, они не мешают просмотру сайта и не вылезают на текст. Ресурс оформлен не ахти как. Правда, с навигацией все в порядке. А вот с новостями творится что-то непонятное. До двадцатого июля авторы часто и занимательно рассказывали о событиях сайта, но потом все прекратилось. Наверное, это у них так затянулся летний отпуск.
Но как бы там ни было, наполнение ресурса заметно отстает от других порталов. Список консолей, для которых можно скачать эмуляторы, скуден. Да и самих программок немного. Для каждой игры есть пара мизерных картинок и отсутствуют описания к ним. Вот и гадай, что перед тобой: платформер или ролевая игра. В общем, проект тянет на твердую «тройку».

КОНСОЛЬНЫЙ РАЙ

http://www.emuparadise.org/

Ресурс с гордым названием **www.emuparadise.org** – типичный середнячок по всем параметрам. Оформлен сайт не лучше, чем у конкурентов: унылая расцветка и мелкий шрифт отбивают желание знакомиться с материалами портала. Тем не менее, колонку новостей авторы обновляют исправно, да и пишут о стареньких играх здесь интересно. Также у «парадиза» есть один серьезный козырь. Наряду с дежурной подборкой программ-эмуляторов и игр к ним здесь публикуются прохождения, обзоры, переводы и даже саундтреки к любимым хитам детства! Мелодия из старой доброй игры невероятно воодушевляет. Многие материалы эксклюзивны, вряд ли ты их найдешь их где еще. Но, к сожалению, авторы не позаботились о должном наполнении сайта. У игр нет ни картинок, ни даже пары строчек описания. Все, что ты можешь узнать о легендах прошлого – это их название и размер соответствующего файла.





Что за игра перед тобой, можно понять только по названию файла.

ДИЗАЙН	4.0
НАПОЛНЕНИЕ	4.0
УДОБСТВО	4.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	4.0

GUILD WARS: FACTIONS

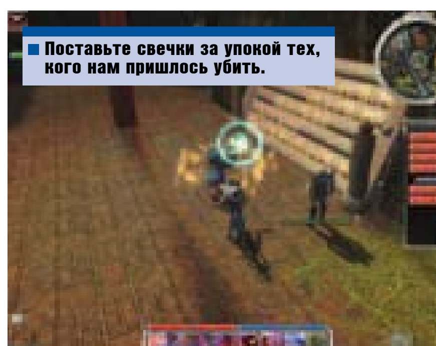
ТЕТРАДЬ МОЛОДОГО БОЙЦА. ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ

СТАТУС: **ASSASSIN-MESMER KALESIA DEMIANI 12 УРОВЕНЬ**
ДИСЛОКАЦИЯ: **ПРОСТОРЫ ТУРИИ**

Текст: **Александр Мельников aka Kinn**

Как это ни прискорбно, но даже самый хороший период в жизни рано или поздно заканчивается. Клановые войны, состязания за первое место в рейтинге гильдий и бои на аренах остались в прошлом, их сменили странствия по огромному миру Турии. Я в гордом одиночестве стал крошить монстров. И хотя они не настолько умны, как живые противники, однако на каждой карте их – просто огромные скопища. В общем, монстры берут не умением, а количеством и напористостью.





Поставьте свечки за упокой тех, кого нам пришлось убить.

СОШЕЛ С ДИСТАНЦИИ

Ежедневные сражения, тренировки, сборы, вечная гонка за победными очками... К сожалению, я не успевал за ритмом жизни гильдии, поэтому меня из нее исключили. Не было ни скандалов, ни оскорблений, ни обвинений. Просто однажды я вошел в игру и обомлел, увидев, что на моем персонаже уже не развевается плащ с гербом сильнейшей гильдии России – **RUSCorp**. Как бы высоко ты ни взлетел, от падения никто не застрахован. И чтобы быть в числе лидеров, необходимо постоянно доказывать братьям по оружию свою профпригодность. Выдворение из гильдии – это, конечно, большая потеря, но, с другой стороны, у меня появилась уйма свободного времени. И я решил лучше изучить сюжет игры.

ДОЛГАЯ ДОРОГА ДОМОЙ

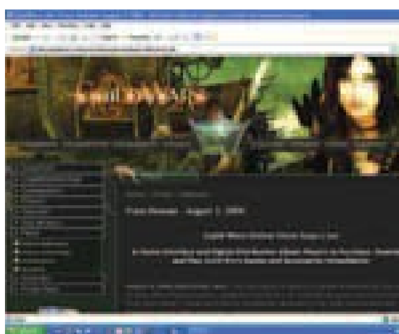
Выбрав своего ассассина, я отправился странствовать по миру Турии и искать приключения.
Первое задание – вернуть монаха в монастырь. Дорога уже была известна, опасностей она не предвещала, да и во-


Заплыв до вражеской базы.


Поучают нас тут всякие... Без вас разберемся!

ВИРТУАЛЬНАЯ ТОРГОВЛЯ: ТЕПЕРЬ ЛЕГЧЕ ЛЕГКОГО!

Уже давным-давно в MMORPG можно приобретать экипировку, игровую валюту и даже аккаунты с полностью «укомплектованными» персонажами за настоящие деньги. Совершаются подобные покупки через интернет-аукционы и специализированные сайты. Не все производители игр запрещают такую коммерческую деятельность – иногда они сами поддерживают этот достаточно прибыльный бизнес. **NCSoft** не стала отставать от «моды» и добавила в ***Guild Wars*** возможность синхронизировать аккаунт пользователя с его электронным кошельком, позволив тем самым расплачиваться в игре реальными финансами. Эх, теперь даже по ту сторону экрана деньги будут решать все...

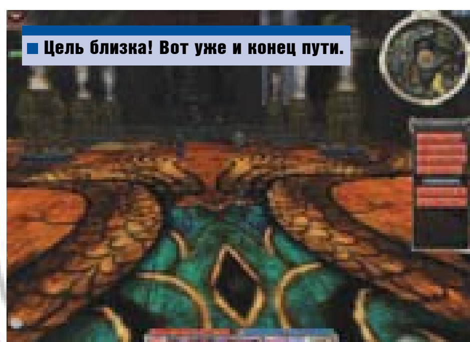


рота святыни располагались буквально в двух шагах. Однако все было не так просто, как казалось. Подойдя ко входу в монастырь, я выяснил, что половина его защитников перестала дружить с головой: вспыхнуло кровавое побоище, и люди стали погибать от рук бывших приятелей и друзей. Продираться сквозь толпы агрессивных психов ох как непросто. Мало того, что их бесчисленное множество, так они еще и норовят убить того квестового монаха, которого надо защищать любой ценой. Приходится постоянно оглядываться и отвлекать внимание врагов на себя, ведь даже череда смертей главного героя – ничто по сравнению с необходимостью проходить квест заново.

Конец пути оказался очень мрачным. Почти все монахи были мертвы, а главный магистр превратился в огромную злобную тварь. Босс, конечно, не шибко сложный, но ведь я рассчитывал, что приду в хорошо защищенную обитель, а попал в самый настоящий ад. Чудом выживший мальчишка описал мне хронику последних событий. Сначала животные стали агрессивными, а потом и люди начали терять разум и нападать друг на друга. Но прежде чем разбираться с причинами загадочной эпидемии, надо устранить ее последствия. Разъяренные монахи напали на деревушку на юго-западе острова, которую я когда-то защищал от местных вымогателей...

ЭКОНОМИЯ В УБЫТОК

Не секрет, что в Guild Wars можно мгновенно телепортироваться в тот город, который уже открыт на карте. Но тут есть подвох. Ведь для того, чтобы успешно выполнять задания, необходимо заручиться поддержкой других геймеров (собирать команду вменяемых игроков можно довольно долго) или управляемых искусственным интеллектом наемников. Уровень наймитов зависит от города, в котором они обитают, а не от уровня героя. И иногда проще добежать своим ходом от монастыря до какой-нибудь далекой деревушки с крутыми компаньонами, чем телепортироваться в ближайший к месту назначения населенный пункт и выходить из него с бойцами уже не десятого, а третьего уровня (уровень наемников меняется при посещении каждого крупного города). «Проблема передвижения» поистрепала мои нервы на последнем отрезке пути к бухте, где меня ждал корабль. Нужно было в обязательном порядке посетить главный город. А в нем – самые слабые наемники в игре. Вот и приходилось мне самолично рубить всех монстров в капусту, поскольку от хилых помощников толку не было...
Но это уже совсем другая история.


Цель близка! Вот уже и конец пути.


«Знаете ли, у нас тут такое творится... Словами не описать, лучше сами сходите и посмотрите. Только рекомендую заранее написать завещание».

EVERQUEST II ПО-РУССКИ

ПУТЬ РАЗБОЙНИКА, ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

СТАТУС: РАЗБОЙНИК ДРАЭЛЕН, 28 УРОВЕНЬ
ДИСЛОКАЦИЯ: АЛЛЕЯ ДЛИННЫХ ТЕНЕЙ (BARREN SKY, PVE)

Текст: **Денис Кублицкий**



Начиная игру на только что запущенном сервере, чувствуешь себя настоящим первооткрывателем. Вместе с другими «пионерами» ты первым посетишь зоны, массовые набеги на которые начнутся лишь через пару недель. Первым получишь награду за героические задания и станешь членом одной из старейших гильдий. Но самое главное – ты всегда сможешь найти подходящую тебе по уровню группу, с которой будет интересно путешествовать.



■ Мадам, примите этот артефакт в знак моей любви!

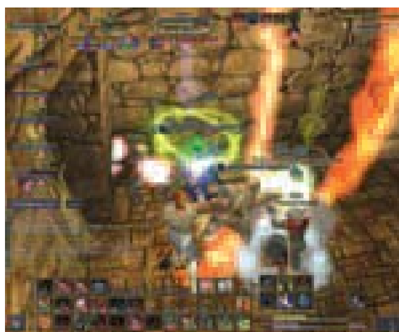
Запуская русский ***EverQuest II*** после года игры на американском сервере, сталкиваешься с проблемой выбора приключенческого класса (в оригинале – adventure class). Зная плюсы и минусы различных специализаций, стараешься отдать предпочтение какой-то одной и смириться с ее недостатками. В конце концов я решил выбрать разведчика (скаута), поскольку первым моим персонажем на US-сервере был убийца. Внимательный читатель недоуменно поднимет бровь: «При чем тут разведчик, если в шапке указан разбойник?» Все просто – разбойник – это подкласс разведчика. Тем более что скауты обладают множеством уникальных способностей. Самая главная фича разведчика – трекер – своеобразный радар, на котором отображаются все находящиеся поблизости NPC, монстры и игроки. Кроме того, разведчик может мгновенно (или в течение 1–2 секунд) становиться невидимым, даже находясь в движении. Магу же на прочтение аналогичного заклинания требуется минимум 4 секунды, при этом необходимо стоять на месте.


Выполняю одно из первых заданий на «нубском» острове.


Этот крабик положил «танка» и лекаря с одного удара.

РЕДКИХ ДЕЛ МАСТЕР ВЕЗДЕ НУЖЕН

Если ты еще не определился с выбором класса на PvE-сервере и тебе одинаково симпатичны несколько профессий, выбирай самую редкую из них. Во-первых, снаряжение и книги заклинаний для твоего персонажа будут стоить гораздо дешевле, чем для популярных классов. Во-вторых, будет проще с поиском гильдии: обычно стараются брать представителей редких профессий. На сервере Пустынные Небеса очень много бойцов, волшебников и некромантов. Чуть поменьше разведчиков, чернокнижников и заклинателей. Традиционно мало менестрелей, трубадуров, иллюзионистов и гипнотизеров. И, как всегда в MMORPG, заметна нехватка лекарей. Особенно мистиков, храмовников, инквизиторов и осквернителей.



СЛУЖБА РАЗВЕДЧИКА

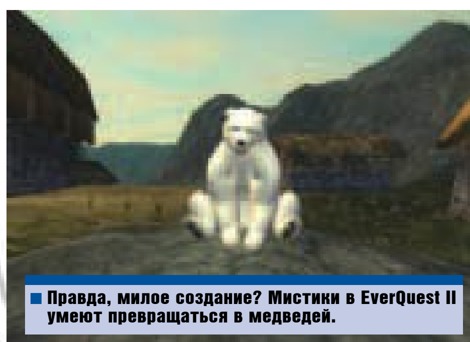
Разведчики могут обезвреживать ловушки на выпадающих из монстров сундуках, переключать героические возможности (в оригинале – heroic opportunities) и эвакуировать всю группу в начало зоны (это умение дается на 25-м уровне). Обычно разведчик в группе – класс поддержки, хотя иногда ему приходится выполнять роль второго «танка». И, разумеется, указывать группе путь к нужным монстрам, которых он обнаруживает с помощью трекера. Разведчиком непросто играть еще и потому, что многие удары можно наносить только с фланга или сзади. Оглушить врага, зайти со спины и снести одним ударом треть жизни – обычное для нашего брата дело.

ПЕРВЫЕ БИТВЫ

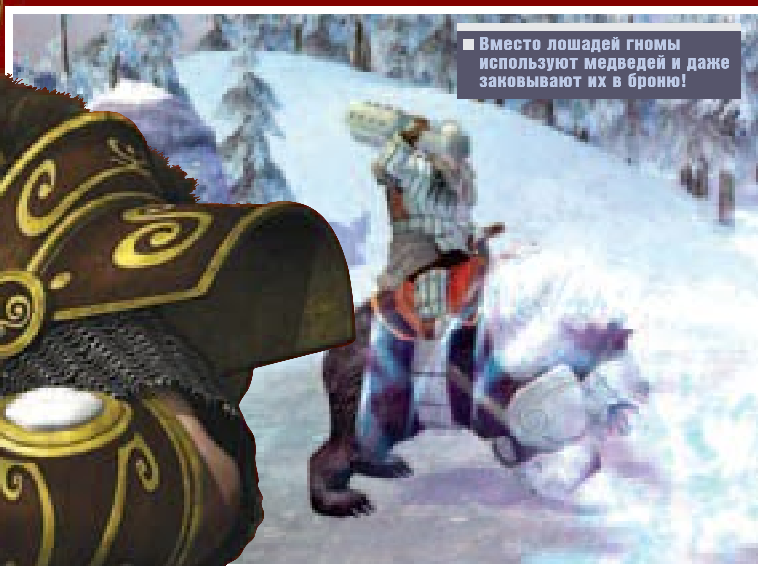
Создав персонажа, выполнив на начальном острове все задания и получив седьмой уровень, я отплыл во Фрипорт. Раньше в городских районах было довольно много квестов; теперь же их практически нет. Видимо, разработчики решили убрать все скучные «почтовые» поручения – и правильно: теперь можно, не сожалея о потерянном опыте и наградах, быстро выполнить имеющиеся задания и заняться общественно полезной работой на кладбище... Только не подумай ничего крамольного – речь идет о выполнении квестов, а не о разграблении могил. Немного побегав в трущобах, я отправился в руины охотиться на орков – соответствующие поручения дает капитан ополчения Фрипорта. Сделать эти квесты соло нереально, но награда того стоит: очень неплохая для 13–20 уровней броня. Однако даже в полной группе нам пришлось несладко, и дело даже не в том, что орки выше нас уровнем, а в том, что на нашем пути к нужным монстрам постоянно появлялись новые противники. Так бы мы и ушли ни с чем, если бы я не догадался провести группу в другое место, используя скрывающее союзников умение. Заняв стратегическую позицию у стены, мы довольно быстро расчистили площадку, на которой и устроили оркам экзекуцию.

В ДОЛГИЙ ПУТЬ

Получив в процессе выполнения квеста пару уровней, а в награду – новые поножи и нагрудник, я с группой побежал в Пещеры Плача. К сожалению или к счастью, там было так много народу, что мы предпочли отправиться в Антонику. На этом приключения не закончились: желая помочь в прокачке гильдии, я выполнил несколько городских заданий. А в будущем нас ждут длинные и сложные квесты наследия...


Правда, милое создание? Мистики в EverQuest II умеют превращаться в медведей.


Телепортационные шпили переносят путешественников в зоны Kingdom of Sky.


Вместо лошадей гномы используют медведей и даже заковывают их в броню!

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА

КАК СДЕЛАТЬ ПРОДОЛЖЕНИЕ ХИТА?

Текст: Команда HoMMV

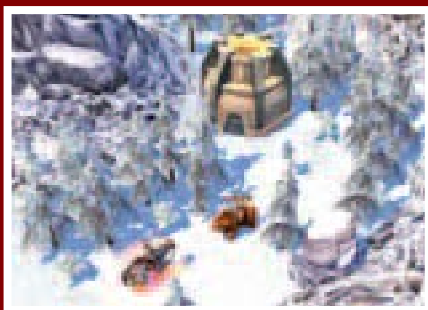
Практически у каждого успешного проекта рано или поздно появляется сиквел. Ну, а в успехе *Heroes of Might and Magic V* не сомневались ни мы, разработчики этой стратегии, ни издатель, ни фанаты, ни журналисты, ни даже самые отъявленные скептики. Поэтому слухи об адд-оне начали ходить задолго до выхода оригинальной игры. В этом выпуске «Дневников» мы расскажем о том, как создаются дополнения к настоящим шедеврам. Конечно, наш рецепт не универсален, но на его примере можно узнать о многих трудностях, неизбежных в такой работе.

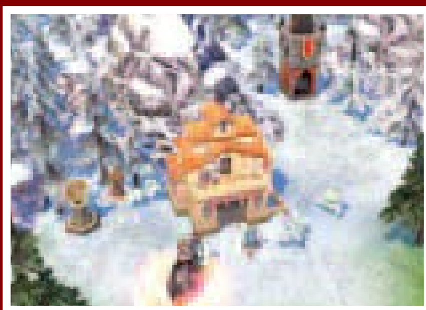


ПРОБЛЕМЫ И ПРОБЛЕМКИ

Как ни странно, все начинается с разработки крайне перспективного проекта. В головах увлеченных создателей зачастую рождается столько идей, что в одну игру они просто не помещаются – приходится концентрироваться на главном, не растрачивая силы по мелочам. Однако список интересных задумок, оставшихся за бортом, растет день ото дня. Со временем набирается материал для еще одного полноценного проекта – им и становится адд-он.

Работать над дополнением к ***Heroes of Might and Magic V*** мы начали больше года назад. Еще на этапе «пре-продакшена», когда с издателем согласуется начальный вариант сценария и создаются первые эскизы, мы столкнулись с очень серьезной проблемой – дефицитом





кадров. Большая часть коллектива в поте лица трудилась над оригинальной игрой. Команда, занятая дополнением ***«Владыки Севера»***, пополнялась специалистами постепенно, по мере того как завершалась работа над HOMMV.
Затем начались проблемы с согласованием. Первый вариант сюжета не устроил издателя, а диктовать свои условия мы не могли, ведь всеми правами на вселенную «Героев» владеет **Ubisoft**. Подготовка фабулы, которая отвечала бы всем требованиям издателя, заняла чуть меньше года: все это время, не имея на руках согласованного сценария, мы не могли приступить к полномасштабным работам над дополнением. Конечно, что-то удавалось делать, но это были лишь жалкие трепыхания со связанными руками.

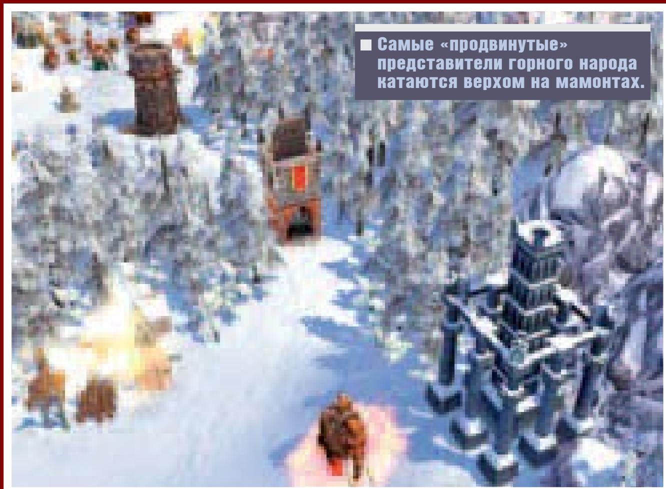
КУДА ИДТИ?

Перед каждой командой разработчиков, взявшейся ваять дополнение к успешной игре, рано или поздно встает вопрос: в какую сторону идти? Просто добавить «всего и побольше» или посягнуть на устои, попытаться изменить что-то в основе геймплея? HoMM V в этом смысле – проект уникальный. Ведь даже экспансивный путь (развитие по принципу «всего и побольше») серьезно изменил бы игровую механику, баланс сил и много чего еще. Однако нам этого показалось мало, поэтому мы решили модифицировать проект буквально на всех уровнях.
Наглядный пример – принципиально иной тип магии. Уникальная руническая волшба предоставляет невиданные тактические возможности. Даже опытным стратегам теперь придется искать новые приемы, так как старые, «обкатанные» схемы могут и не сработать.
К дизайну карт мы подошли с теми же новаторскими амбициями, поставив перед собой задачу смоделировать как можно больше нестандартных игровых ситуаций. В миссиях появились более сложные скриптовые сценарии: они гарантированно обеспечат глубокое погружение в мир «Героев» и существенно разнообразят действо.
Наконец, мы со всей возможной серьезностью отнеслись к тому, что принято называть «атмосферой». Дабы виртуальная среда заиграла новыми красками, показалась действительно живой, мы наконец анимировали лица персонажей в диалоговых сценах. Кстати, отсутствие богатой анимации в роликах оригинальной игры объясняется вовсе не ленью наших сотрудников – это был вынужденный компромисс. На производство высокодетализированных заставок, где герои моргают, шевелят губами – словом, ведут себя как нормальные живые существа, не хватило бы ни времени, ни средств. Работая над аддоном, мы смогли забыть о компромиссах и создали множество красивых сцен.

ГНОМЫ VS GLACIER

Впрочем, гвоздем программы значится все же новая раса. Появлению Гномов (они-то как раз и специализируются на рунической магии) предшествовали долгие обсуждения, споры и мучительные согласования. Их замок мы возводили буквально по кирпичикам, а обитателей крепости собирали из разрозненных задумок и идей.
Самые внимательные поклонники HoMM V обратили внимание, что новая фракция подозрительно напоминает расу Glacier, ставшую одной из победительниц конкурса «Расовый вопрос» (он проводился нашей компанией совместно с журналом «Игромания»). **Nival Interactive** заподозрили было в плагиате, но все эти домыслы совершенно беспочвенны: своих Гномов мы придумали задолго до анонса конкурса. Необычайное сходство объясняется очень просто: концепция расы, представители которой живут в заснеженных высокогорных районах Империи, лежала на поверхности. Оставалось лишь грамотно ее сформулировать.
Хотя для нас Гномы оказались хороши еще и тем, что они разительно преобразили сюжет, обозначив новый виток в развитии фэнтезийной истории. Какие приключения ждут наших героев в ближайшем будущем, ты узнаешь совсем скоро. 





Самые «продвинутые» представители горного народа катаются верхом на мамонтах.



Такая армия северных богатырей существенно изменит баланс сил в Асхане.

И ШВЕЦ, И ЖНЕЦ, И НА ДУДЕ ИГРЕЦ

Всем известно, что компания **ASUS** любит оснащать свои лучшие материнские платы максимальным количеством контроллеров. Но модель *P5N32-SLI Premium/WiFi-AP* на базе чипсета *nForce 590 SLI Intel Edition* способна поразить даже видавшего виды поклонника экстремальных компьютеров! Новинка оснащена сразу тремя слотами *PCI-Express x16*. Два из них предназначены для видеокарт, работающих в режиме *Quad-SLI*, а третий – для будущего игрового ускорителя физики от NVIDIA. Естественно, что достойную компанию такой плате может составить только центральный процессор *Core 2 Duo Extreme*. Звуковая подсистема обеспечивает полноценную поддержку 24-битного звука с частотой дискретизации 192KHz и восьмиканальных аудиосистем. Встроенный модуль Wi-Fi обучен работать в двух режимах: клиента и точки доступа. В последнем случае он продолжает поддерживать беспроводную сеть даже при выключенном компьютере. Еще один приятный сюрприз – это бесшумная система охлаждения с использованием тепловых трубок. Перечисление характеристик платы займет не одну страницу: остается только удивляться, как столько всего уместилось в обычном форм-факторе *ATX*.



ВСЕ СВОЕ НОШУ С СОБОЙ



В последние годы модными стали серые и черные компьютерные корпусы. Известный производитель жестких дисков **Western Digital Corp**. не мог остаться в стороне от модных тенденций. Был сделан редизайн портативного винчестера *Passport Portable*: теперь он стал черным. Впрочем, изменения коснулись не только цвета. И без того небольшой элегантный «паспорт» стал еще меньше, но при этом вместительнее. При весе менее 140 граммов WD Passport может вместить от 60 до 140Gb информации. Подключение к компьютеру осуществляется через порт *USB*.

Как и раньше, портативный жесткий диск комплектуется программой ***WD Sync***, которая позволяет читать и редактировать документы в ***Word*** и ***Excel***, а также осуществлять коллективный доступ к ним и файлам других форматов в защищенном режиме. На случай утери вся информация на диске зашифровывается со 128-разрядным ключом. Приятный сюрприз – наличие в комплекте поставки ПО от **Google**: ***Google Desktop Search***, ***Google Toolbar*** и ***Picasa***.

НОУТБУКИ ПО ОСЕНИ СЧИТАЮТ

Осень принесла богатый урожай компьютеров на базе Core 2 Duo. **LG Electronics** рапортует о выпуске целой линейки ноутбуков *Pro Express Dual*.

Ноутбук S1 несет на борту видеоускоритель *Mobility Radeon X1600*, что вместе с мощным процессором обеспечивает высокую производительность в различных задачах. Строгий дизайн, наличие биометрического сенсора и модуля доверенной платформы косвенно указывают на аудиторию компьютера: бизнесменов, которым важна не только высокая производительность, но и максимальная защищенность данных. Цена соответствует покупателю: нижняя планка – $2000.

Модель P1 адресована любителям развлечений. Широкоформатная матрица, видеопроцессор **ATI**, звуковая подсистема с поддержкой *SRS WOW TruSurround XT* и *Dolby Digital* гарантируют максимальное удовольствие от игр и просмотра фильмов.

Ноутбук LW25 – это легкий и быстрый компьютер с 12-дюймовой матрицей. Акцент на беспроводные технологии понравится тем, кто любит быть на связи со всем миром. За $1470 это вполне возможно!

Модель M1 – классический ноутбук с 15-дюймовой матрицей. Высокую производительность в различных задачах обеспечивает не только новейший процессор, но и мощный графический акселератор *GeForce Go* 7-ой серии. Помимо *Wi-Fi*-адаптера (*802.11 a/b/g*) в компьютере реализован модуль *Bluetooth*. Классика обойдется будущим владельцам в $1740.

Ноутбук R1 как нельзя лучше подойдет для путешественника. 14-дюймовая широкоформатная матрица идеальна для просмотра кино, а видеокарта *GeForce Go 7400* поможет оценить компьютерные игры. И цена в $1190 этому не помеха. Две другие новинки F1 с экранами 15,4 и 15 дюймов являются максимально доступными решениями на базе Core 2 Duo в ценовом диапазоне до $1000.



МОНИТОРЫ ДЛЯ ДОМА И ОФИСА

Компания **BenQ** знаменита своими решениями в массовом сегменте. Ее продукты сочетают в себе передовые технические характеристики и доступную цену. Не стали исключением и новые модели ЖК-мониторов *FP71G+U* и *FP91G+U*, анонсированные BenQ. Это дисплеи с диагональю 17 и 19 дюймов, предназначенные для дома и офиса. Заявленное время отклика матрицы – 5 ms, что обещает качественное изображение динамичных сцен, которых так много в компьютерных играх и современных блокбастерах. Также производитель обещает улучшенную контрастность и увеличенную яркость дисплея. Увидеть своими глазами, как хорошо выполнены эти обещания, можно будет в начале следующего года, на которое запланировано появление моделей FP71G+U и FP91G+U в продаже.





НОВЫЙ IGLOO

Системы охлаждения – самая больная мозоль современного компьютеростроения. Хочется, чтобы было и тихо, и прохладно, и недорого. Компания **Glacial Tech** сделала еще один шаг к мечте. Новая серия *Igloo 5060* предназначается для платформы *Intel LGA775* и состоит из четырех моделей: *Silent, Light, PWM* и 5060. Igloo 5060 является старшим в серии 5056. По сравнению с предшественником достигнуты впечатляющие результаты: модель Igloo 5060 Silent обладает одинаковой производительностью с Igloo 5050 Light, но при этом немного легче и, главное, тише на 10dB. Продажи новой серии начнутся в ноябре.



БОЛЬШОЙ СКОРПИОН

Корпорация Western Digital начала производство новой модели винчестеров *WD Scorpio*. Это 2,5-дюймовый жесткий диск объемом 160Gb с интерфейсом *Serial ATA*. Столь впечатляющий объем для такого форм-фактора объясняется применением перпендикулярной записи: намагниченные участки жесткого диска располагаются поперечно плоскости пластины. Накопители найдут применение в ноутбуках и портативных устройствах, таких, как WD Passport. В новом WD Scorpio, как и в других винчестерах линейки, реализованы некоторые фирменные технологии: *SoftSeek* для снижения шума, *ShockGuard* и *DuraStep Ramp* для защиты от падения.

ЗЕЛЕНЫЙ СВЕТ ДЛЯ CROSSFIRE

Не так давно компания **MSI** объявила о выпуске материнской платы *P965 Platinum* с поддержкой технологии *CrossFire*. Напомним, Intel не посчитала возможным реализовать поддержку двух графических ускорителей в своем новом чипсете. За нее это сделали другие! Как и следовало ожидать, за первопроходцем потянулись другие производители материнских плат. Так, **Gigabyte** анонсировала сразу три решения на базе *P965* с поддержкой CrossFire: *GA-965P-DQ6, GA-965P-DS4* и *GA-965G-DS4*. Все платы предназначены для новейших процессоров Intel Core 2 Duo и адресованы, конечно же, геймерам.





ВИДЕОКАРТЫ ОТ FOXCONN

Ведущий производитель материнских плат объявил о запуске в производство линейки ускорителей. Под маркой **FOXCONN** планируется выпустить все видеокарты семейства *GeForce 7*. Уже запланированы 14 различных моделей. Все они разделены на 4 группы: дорогостоящие платы для энтузиастов, ускорители серии Performance, видеокарты среднего ценового сегмента, бюджетные и недорогие решения. Любая из карт умеет работать в режиме *SLI*. Есть мнение, что такой подход к построению графической подсистемы будет популярен среди энтузиастов (максимум производительности любыми средствами) и в среде недорогих ускорителей (постепенное увеличение ресурсов).

Лидером новой линейки станет двухчиповый *FV-N795M4D2-OD*. В его основе – *GeForce 7950 GX2 с 1Gb* памяти *GDDR3*. Сейчас это одно из самых производительных однослотовых решений. При желании пользователи смогут купить второй такой же ускоритель и создать систему с *QUAD SLI*. Следующими в списке идут две одинаковые модели на *NVIDIA GeForce 7950 GT*. Их различие – в объеме установленной памяти (512 или 256Mb GDDR3). Замыкает группу ускоритель на базе графического чипсета *GeForce 7900 GTX*. Здесь доступен лишь один единственный вариант с 512Mb.

Сегмент Performance включает в себя два решения, в основе которых лежат *GeForce 7900 GS* и *NVIDIA GeForce 7600 GT*. Здесь сформировано оптимальное соотношение цены и производительности ускорителя. По этой же причине обе карточки оборудованы 256Mb. Давно ведь известно, что скорость памяти важнее ее объема!

Средний ценовой сегмент включает в себя *GeForce 7600 GS* и *GeForce 7300 GT*. Оба решения производятся с 256 и 512Mb. Стандарт памяти здесь *GDDR2*, да и ее рабочая тактовая частота намного ниже.

В бюджетном сегменте видеокарт FOXCONN остаются *GeForce 7300 LE* и *GeForce 7100 GS*, самые урезанные и упрощенные модели. Существуют модификации с 128 и 256Mb памяти. Основное преимущество таких ускорителей – стоимость.



СДЕЛАНО В РОССИИ!

Производительный игровой компьютер – это не только **Alienware** и цена среднего автомобиля. Российская компания **«Ф-Центр»** представила игровой компьютер *Flextron Extra CR*, стоимость которого не зашкаливает за пределы разумного. Flextron Extra CR создан на базе мощного процессора *Intel Core 2 Duo E6400*. 1Gb оперативной памяти *DDR II* и видеокарта *Sapphire Radeon X1800 GTO 256Mb* позволят получить максимальное удовольствие от большинства современных игр. Такой компьютер справится с любой задачей.

ХРАНИТЬ ВЕЧНО



Тестирование 8 USB-накопителей

Текст: Евгений Попов,
Антон Большаков

Методика тестирования

Результаты тестов получены при помощи программы HD Tune. Эта тестовая утилита вычисляет среднюю и максимальную скорости чтения-записи на диск, оценивает скорость доступа к USB-накопителю, а также измеряет загрузку центрального процессора. Такие результаты не могут конкурировать с исследованием в серьезном тестовом пакете, но для оценки быстродействия съемных накопителей небольшого объема подойдет как нельзя лучше!

Что мы тестировали

- **A-DATA Football disk**
- **Apacer Handy Steno HT203**
- **Apacer Handy Steno AH220**
- **LG Xtick Slide White**
- **Kingston Data Traveler Elite**
- **Sony Micro Vault USM-EX Turbo**
- **Transcend JetFlash Drive Silver**
- **Transcend JetFlash 168**

О пользе *flash*-накопителей с интерфейсом USB, а проще говоря, флэшек говорить не стоит. Популярность их растет с каждым днем, и это не мудрено. Устройства на основе flash-памяти легко можно использовать в качестве как объемных носителей, которые всегда с тобой, так и в качестве загрузочных дисков. Сегодня *USB*-накопители управляют миром, скинув с насиженного пьедестала магнитные носители. Флэшки стали не только яркими представителями мира высоких технологий, но и частью имиджа. Производители стараются удивить потребителей ярким дизайном и нестандартным подходом к изготовлению. В сегодняшнем тестировании мы уделим внимание нескольким наиболее интересным устройствам семейства *USB Flash Drive*, а также немного поговорим об особенностях Flash-памяти.

Склонные к миниатюризации всего сущего японцы были первыми, кто представил на суд общественности Flash-память. В 1984 году компания **Toshiba** анонсировала крошечные схемы объемом 256kbit. Однако в то время общественность слабо заинтриговал сей факт, посему заинтересованность в инновационном продукте была крайне слабой. Однако уже в 1988 году корпорация Intel разработала собственный вариант flash-памяти, которая была использована в лишь узких областях компьютерной инженерии. Только спустя десятилетие, с появлением мобильных устройств, требовавших больших объемов памяти, час flash-памяти наконец настал. Сам термин Flash имеет несколько толкований. Он характеризует и сам процесс записи-чтения, названный инженерами Toshiba как «*in a flash*», и практически мгновенную скорость работы. Хотя, скорее всего, данный термин отражает особенность записи блок-схемами или, проще говоря, «кадрами» (Flash (англ.) – вспышка, кадр).

Технологии

Принцип работы накопителя категории Flash аналогичен принципу работы других типов памяти. Вся информация хранится в особой микросхеме в виде электронных зарядов внутри транзисторов. Количество заряда и определяет работу транзистора. Как ты уже знаешь, вся информация строится на двоичном коде, ноликах и единицах. Наличие заряда на транзисторе определяется как ноль, а его отсутствие как логическая единица. Подробную схему ты можешь изучить в таблице на последней странице статьи. Использование всего одного транзистора для хранения бита информации привело к резкому уменьшению площади самой схемы, а также обусловило относительно низкое энергопотребление. Стоит также отметить отсутствие движущихся либо механических частей, что очень важно – просто-напросто нечему ломаться. флэшку можно ронять, причем стрессоустойчивость у нее в 15–20 раз выше, чем у обычного винчестера. В общем, о тряске нечего и беспокоиться. И теперь настает время поставить следующий вопрос – что же мешает флэш-носителям заменить не только дискеты и *CD-RW* болванки, но и столь ненадежные порой винчестеры?

НЕДОСТАТКИ FLASH-ПАМЯТИ

Что касается потребительской стороны, то flash-память стоит очень дешево. Минусы касаются именно технической части. Средняя скорость как чтения, так и записи не превосходит даже *HDD*-аналоги. Но хотелось бы отметить самый главный недостаток – это ограниченное количество циклов чтения-записи. Предел может колебаться от 10000 (для очень старых моделей) вплоть до миллиона для различных типов схем, установленных в USB-накопителе. Практика показывает, что этого хватает на довольно продолжительный промежуток времени. Однако мы хотели бы дать пару дельных советов для увеличения срока жизни твоего flash-носителя. Не стоит стирать ненужный файл сразу – дождись полного заполнения памяти, и уже тогда удаляй одним махом все ненужное. Также не стоит работать непосредственно с файлом на флэшке. Лучше сначала перебросить его на жесткий диск. Отключая флэшку от компьютера, не забудь произвести программно «безопасное извлечение устройства». В противном случае можешь не только потерять записанное, но и убить саму память.

ЗАПУСТИ LINUX С ФЛЭШКИ!

Кроме как использовать флэшку в качестве «кулька» для переноски необходимой информации из пункта «А» в пункт «Б», большинству ничего на ум-то и не приходит. Ну, еще в качестве грамотного изощрения можно сотворить из USB Flash Drive аварийный загрузочный диск. Пожалуй, на этом фантазия заканчивается. Однако мы научим тебя использовать флэшку в более грамотных целях и надеемся, что нижеприведенные советы принесут тебе пользу. Как насчет того, чтобы поместить целую операционную систему в свой карман или, проще говоря, на флэш-диск. Нет ниче-

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Материнская плата: ASUS A8N-SLI Deluxe
Процессор: AMD Athlon 64 4000+
Кулер: GlacialTech Igloo 7300
Видеокарта: Radeon X850 XT PE 256M
Память: Corsair XMS Xpert (1Gb)
БП: FSP Group Inc. FSP550-60PLN











A-DATA Football disk

$26 

Чемпионат мира по футболу в Германии повлиял даже на IT-индустрию. Так, компания **A-DATA Technology** выпустила уникальный USB- накопитель *Football Disk RB16-1024*. Это настоящая находка для футбольных фанатов – он полностью соответствует футбольной атрибутике. Плюс эта модификация оснащена ударозащитным и водонепроницаемым корпусом, который выполнен из резины. По словам производителя, накопитель с легкостью выдерживает нагрузку в 1000g! В зависимости от объема диск имеет различный цвет корпуса. Доступны красный, черный и зеленый варианты.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
ЕМКОСТЬ	1Gb
ИНТЕРФЕЙС	USB 2.0
СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ	18 Мб/сек
СКОРОСТЬ ЗАПИСИ	13 Мб/сек

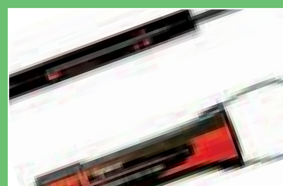


Apacer Handy Steno HT203

$33 

Корпус накопителя выполнен из прозрачного пластика. Отличительная черта этого накопителя – увеличенная скорость передачи данных. Производитель говорит о 200-кратной скорости. Кроме того, в спецификациях указывается и максимальная скорость чтения до 30 Мб/сек и записи 18 Мб/сек. В семействе *Handy Steno HT203* есть также модификации с емкостью накопителя 512Mb, 1Gb, 2Gb и даже 4Gb. Само собой, поддерживается интерфейс USB 2.0. В комплекте обнаружены подставка с USB-кабелем, многоязычное руководство пользователя и компакт-диск с программным обеспечением.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
ЕМКОСТЬ	1Gb
ИНТЕРФЕЙС	USB 2.0
СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ	30 Мб/сек
СКОРОСТЬ ЗАПИСИ	18 Мб/сек

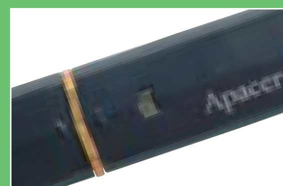


Apacer Handy Steno AH220

$22 

Необходимый минимум в дизайне и комплекте поставки изделия. Накопитель отличается строгими чертами корпуса, сделанного из обычного непрозрачного лёгкого пластика. Колпачок имеет симметричную конструкцию, снимается и одевается легко и непринуждённо, фиксируется характерным щелчком. По бокам корпуса находятся петли для крепления к нашейному шнурку. Производитель заявляет о хороших скоростных характеристиках этой модели: 15 и 10 Мб/сек для чтения и записи информации на диск соответственно. Сейчас это самый доступный вариант USB-накопителя емкостью 1Gb.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
ЕМКОСТЬ	1Gb
ИНТЕРФЕЙС	USB 2.0
СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ	15 Мб/сек
СКОРОСТЬ ЗАПИСИ	10 Мб/сек



LG Xtick Mirror

$36 

В продаже представлено большое количество USB-накопителей производства **LG Electronics**. Модель *Xtick Mirror* представляет собой довольно симпатичный USB-диск с зеркальной поверхностью. Какими-то особенными скоростными характеристиками этот накопитель не отличается, и производитель честно говорит о 8 и 6 Мб/сек. На сегодняшний день это действительно небольшие скорости. В семействе Xtick Mirror есть 1Gb и 512Mb модификации. В комплекте идут инструкция, компакт-диск с программным обеспечением и драйверами под *Win98 SE*, USB-шнурок и цепочка на шею.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
ЕМКОСТЬ	1Gb
ИНТЕРФЕЙС	USB 2.0
СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ	8 Мб/сек
СКОРОСТЬ ЗАПИСИ	6 Мб/сек



го проще! Например, группой любителей ОС **Linux** был разработан урезанный вариант этой операционной системы под названием **Puppy Linux**. Получается, что пользователь всегда может носить с собой дистрибутив с необходимым пакетом программ и работать на любом ПК, не теряя данных. Согласись, это очень удобно. Скачать эту прелесть ты можешь по адресу **http://www.goosee.com/puppy/download/downpage.htm**. Там находится образ с расширением *ISO*, который ты сможешь с помощью того же **Nero** нарезать на *CD*-болванку. После чего, запустив с полученного диска компьютер, мы переходим по привычной виндовой менюшке в нижнем правом углу экрана к пункту «install puppy USB drive». Далее штатный мастер все сделает за тебя. Чтобы подключить полученную ОС, придется в *BIOS* материнской платы установить загрузку с USB-носителя. Теперь только остается научиться пользоваться системой Linux. Если ты являешься пользователем ОС **Windows**, что наиболее вероятно, то расстраиваться не стоит. По крайней мере, ты всегда сможешь организовать мобильный USB-офис. Многие из портативных текстовых редакторов и прочих утилит для работы с документами ты можешь найти по адресу **http://www.portableapps.com**. Пользователям **MAC OS** рекомендуем воспользоваться вот этим ресурсом: **http://www.freesmug.org/portableapps**.

ТВОЯ ЛИЧНАЯ СЕТЬ

Если ты у друга, а у него стоит неудобный, не подходящий тебе почтовый клиент, то и здесь найдется разумное решение. Для тех, кто привык к **Microsoft Outlook**, предлагается портативный почтовый клиент на основе популярного **Mozilla Thunderbird**. Качаем с ссылки **http://johnhaller.com/jh/mozilla/portable_thunderbird/** последнюю версию почтового клиента, и можешь иметь постоянный доступ к личным настройкам и адресной книге. Согласись, это очень удобно. Между тем, ты можешь обзавестись и личными портативными браузерами для Интернет-серфинга. Такие варианты представляют также специальные версии и **Opera**, и **Mozilla Firefox**. Сохраненные ссылки всегда будут на твоем USB-носителе, а запуск производится простым запуском исполнительного файла. Стоит посетить официальные сайты **http://johnhaller.com/jh/mozilla** и **http://www.opera.com**, чтобы узнать обо всем подробнее. Мобилизаторы Opera для работы с USB-носителей находятся по адресу **http://bivsoft.alfamoon.com/doku.php?id=ru:moper_down&lng=ru** и **http://www.opera-usb.com**. Между тем, Интернет штука общественная, и зачастую хочется обес-






Kingston Data Traveler Elite

$56



Одна из лучших моделей **Kingston** имеет довольно интересный дизайн и славится высокими скоростями чтения-записи. Форма корпуса не позволяет надеть защитный колпачок на противоположный конец накопителя; нет и какого-либо специального крепления, как в случае с *Apacer Handy Steno HT203*. В комплект поставки включено несколько интересных программных продуктов. В их числе утилиты для шифрования важной информации *MyTraveler*, *TravelerSafe+*, а также руководства пользователя в электронном варианте. Все это уже записано в память накопителя.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
ЕМКОСТЬ	1Gb
ИНТЕРФЕЙС	USB 2.0
СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ	24 Мб/сек
СКОРОСТЬ ЗАПИСИ	14 Мб/сек



Sony Micro Vault USM-EX Turbo

$69



Накопители семейства *Micro Vault* имеют очень узнаваемый дизайн. На одной из сторон есть светодиодный индикатор зеленого цвета. Защитная крышка крепится на короткий шнурок. В продаже встречаются модификации емкостью 1Gb и 512Mb. Существует также и 2-гигабайтная модификация, но у нее иные скоростные характеристики. Для 1Gb и 512Mb производитель заявляет 28 и 18 Мб/сек для чтения и записи соответственно. В комплекте шнурок для транспортировки и диск с *PowerChartManager*. Другие программы для работы с накопителем находятся на сайте производителя.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
ЕМКОСТЬ	1Gb
ИНТЕРФЕЙС	USB 2.0
СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ	28 Мб/сек
СКОРОСТЬ ЗАПИСИ	18 Мб/сек



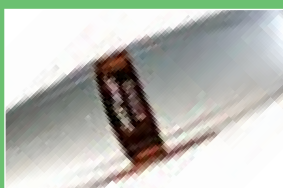
Transcend JetFlash Drive Silver

$30



Это самый популярный и очень узнаваемый USB-накопитель. Вся серия имеет одинаковый и уже приевшийся дизайн. Модификации всех размеров *Transcend JetFlash Drive Silver* можно найти в любом компьютерном магазине. Накопитель не отличается высокими скоростями чтения и записи данных (эта модель продается уже не первый год!), но в то же время предлагается по весьма заманчивой цене. В комплект поставки вошли USB-удлинитель, компакт-диск с программным обеспечением и шнурок. Все новые версии утилит регулярно появляются на сайте производителя. Скачать их может любой желающий.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
ЕМКОСТЬ	1Gb
ИНТЕРФЕЙС	USB 2.0
СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ	10 Мб/сек
СКОРОСТЬ ЗАПИСИ	8 Мб/сек



Transcend JetFlash 168

$26



Подумать только, еще год назад USB-накопитель такой емкостью стоил свыше $50! Линейка *JetFlash 168* представлена тремя моделями емкостью 1.2 и 4Gb. Внутри упаковки с накопителем пользователь найдет шнурок, руководство пользователя, маленький компакт-диск с программным обеспечением. В памяти же самого flash-диска есть утилита *mFormat*. С ее помощью пользователь может заблокировать компьютер или выполнив форматирование диска, разбить его на два логических диска. Один из них можно защитить паролем. Эта утилита работает с любыми накопителями марки Transcend.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
ЕМКОСТЬ	1Gb
ИНТЕРФЕЙС	USB 2.0
СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ	12 Мб/сек
СКОРОСТЬ ЗАПИСИ	8 Мб/сек



Результаты тестирования в HD Tune

НАИМЕНОВАНИЕ	СРЕД.	МАКС	ВР.ДОСТ	ЗАГР.ПРОЦ
A-DATA FOOTBALL DISK	9,9	14,2	0,4	4
APACER HANDY STENO HT203	17,7	19,2	0,7	9,2
APACER HANDY STENO AH220	8,2	9	0,7	5,4
LG XTICK SLIDE WHITE	6,2	10,4	0,6	3,6
KINGSTON DATA TRAVELER ELITE	10,2	16,7	0,4	5
SONY MICRO VAULT USM-EX TURBO	11,4	18,7	0,5	3,8
TRANSCEND JETFLASH DRIVE SILVER	8,9	9,2	0,6	4,7
TRANSCEND JETFLASH 168	9,2	10,1	0,4	4,5

Делаем выводы

На фоне других USB-накопителей выделяется Apacer Handy Steno HT203. В каждом из тестов этот диск показывает наилучшие результаты.

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(495)974-3333, http://www.nix.ru).

печить свои письма и пересылки дополнительной защитой или шифрованием. В этом нам поможет утилита ***Crypto Anywhere***, не требующая установки. Скачать 30-дневную версию ты можешь здесь: **http://www.bytefusion.com/products/ens/cryptoanywhere**.

ОТДЫХ С ПОМОЩЬЮ USB-НОСИТЕЛЯ

Не каждый знает, что с помощью флэшки можно не только организовать собственную операционную систему под рукой, но делать и более привычные вещи, например, использовать собственные музыкальные плееры с уже заданными настройками. Тот же самый ***WinAmp*** ранних версий не писал данных о себе в реестр и мог быть использован в подобных целях. Впрочем, можно использовать и другие, не менее удобные плееры, например, ***Evil Player***, который ты сможешь закачать по адресу **http://www.pc-inform.ru/download/Evil_Player.html**. Если покопать глубже, то запросто обнаруживаются и плееры, способные проигрывать видео. Проигрыватель, находящийся по адресу **http://www.mplayerhq.hu/design7/dload.html**, не требует установки и легок в применении. Имеются версии как для ОС Windows, так и для Linux. Принцип пользования ими также банален – скачиваем, распаковываем, переписываем на флэшку и пользуемся. Что касается игр, то с легкостью можно воспользоваться эмуляторами игровых консолей. Скачать их можно, например, с ресурса **http://www.bit16.net**. Пользуются подобного рода эмуляторы играми, записанными в *ROM*-формат. Порой очень приятно вспомнить старые добрые игрушки для приставок **Sega** и **Nintendo**.

ТЕХНОЛОГИЯ U3

Удобство работы с записанными в память приложениями достигается за счет поддержки спецификации *U3*. Работая с двумя компьютерами, всегда можно обходиться одной копией почтовой программы с единой базой писем. Помимо простой подборки необходимых для автономной работы программ и утилит USB-накопитель с поддержкой U3 отличается наличием функции автозапуска. Здесь все работает по принципу CD-носителя. Пространство flash-накопителя разбивается на два логических диска, один из которых распознается как компакт-диск. Операционная система тут же подцепляет файл autorun.ini и выполняет стартовый скрипт. Например, запускает фирменную программу для расшифровки второго логического диска.

ВЫВОДЫ

Результаты тестирования однозначны. Первое место мы отдаем накопителю Handy Steno HT203 от Apacer. Эта модель отличается высокой производительностью и низкой ценой. Следом идет достаточно дорогая флэшка Sony Micro Vault USM-EX Turbo. Все остальные показали примерно одинаковые или соизмеримые результаты.



ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ОГОНЬ



Анонс технологии *ATI CrossFire* состоялся в сентябре 2005 года, а первые тесты производительности двух *Radeon X850* дали неоднозначный результат. Да и специализированных материнских плат с поддержкой *CrossFire* еще не было в свободной продаже – на подавляющем большинстве чипсетов связка видеокарт **ATI** не работала. Прошло время, появились новые чипсеты, и тандем *RADEON X1900 XT* стал одним из самых быстрых и производительных графических решений. Технология CrossFire отстояла свое право на существование!

Текст: Богдан Глоба

Разрабатывалась технология CrossFire долго и чуть ли не с нуля! Все дело в том, что в случае с *SLI* компания **NVIDIA** получила массу наработок от **3DFX**. У канадцев из ATI не было такого мощного фундамента, а потому закладывать его пришлось собственноручно. Первой ласточкой стала совмещенная комплектация двух ускорителей *Radeon X850 XT* и материнской платы с поддержкой CrossFire. Не вышло! На фоне аналогичных решений от NVIDIA новинка ATI смотрелась неважно. Сыграли свою роль сырые драйверы, высокая стоимость комплекта, проблемы совместимости с установленным оборудованием. И тем не менее инженеры ATI не сдались и выпустили несколько достойных моделей.

Так же, как и SLI, технология CrossFire предназначена для организации совместной работы двух графических ускорителей. Каждый из них формирует свою часть изображения и выводит ее через *TDMS*-трансмиттеры в общепринятом стандарте *DVI*, после чего данные с двух трансмиттеров отсылаются в *Composing Engine*. Он в свою очередь обрабатывает две сформированные и просчитанные в картинки, компонует и отправляет в финальную стадию на экран монитора в виде DVI-сигнала. Интересно, что Composing Engine оснащен собственной буферной памятью. Для корректной работы совершенно не обязательно, чтобы данные с видеокарт поступали к нему одновременно – достаточно, чтобы каждый ускоритель обрабатывал собственный кусочек изображения по мере сил и возможностей. Финальное изображение транслируется только в цифровом формате DVI, и для преобразования его в аналоговый *VGA* необходим специальный переходник.

В идеале как SLI, так и CrossFire должны объединять вычислительную мощность двух ускорителей и увеличить производительность вдвое. Реально же пользователь имеет намного меньший прирост. Причиной тому становятся особенности той или иной игры, а также ограничения со стороны процессора, оперативной памяти или чипсета материнской платы.

Связка видеокарт Crossfire может работать в трех режимах вывода изображения на экран. Картинка может делиться горизонтально на два одинаковых куска, каждый из которых обрабатывается отдельной карточкой, либо рендеринг осуществляется каждым акселератором в полном объеме (сцена целиком), но попеременно (четные кадры – один, нечетные – второй). Оба этих режима давно реализованы в технологии SLI – тут ATI и NVIDIA просто не могли пойти разными путями, так как это были единственные работающие методы. Но инженеры ATI придумали собственный способ, третий: сцена делится на квадратные секторы в шахматном порядке – нагрузка же распределяется между графическими чипами, исходя из их вычислительных возможностей.

Перспективы у технологии CrossFire есть. Главное – устранить ошибки в драйверах, обеспечить поддержку со стороны разработчиков игр и провести масштабную рекламную кампанию. Проблемы драйверов и мелкие негативные моменты – все это исправляется со временем. Понятно, что CrossFire стартовал относительно недавно и запаса времени у него практически нет. Тут и драйверы вскорости приходится дорабатывать, и новые продукты анонсировать, и чипсеты для материнских плат придумывать.



В отличие от SLI параллельный режим работы видеокарт ATI подразумевает наличие обычного ускорителя, специальной Master-карты и материнской платы с поддержкой этой технологии. С недавнего времени в продаже появились карточки, которые не требуют соединения с ведущим Master-ускорителем – тут достаточно купить две одинаковые платы и соединить проводом. Что же касается материнских плат, то на сегодняшний день в свободной продаже можно встретить решения на базе чипсетов ATI и Intel.



Драйвер ATI Crossfire уступает драйверу NVIDIA SLI. Но работа идет, и программное обеспечение становится все более совершенным. Из всей линейки продуктов ATI похвастаться работой без Master-карты могли только *X1300/1600*. Теперь же, начиная с версии драйверов *Catalyst 6.5*, к ним добавились и карты на базе *X1800 GTO*! Вполне вероятно, что в будущих версиях разработчики повысят уровень производительности видеокарт в режиме CrossFire.

РАССЧИТЫВАЙ НАГРУЗКИ



Нельзя забывать, что две видеокарты требуют много электроэнергии. Да взять тот же *ATI CrossFire RADEON X1900 XT*, энергопотребление которого приравнивается к 120W. А потому помимо двух видеокарт и материнской платы в твоей системе должен быть мощный блок питания (свыше 500–600W). Только так можно гарантировать правильную и бесперебойную работу компьютера под нагрузкой. Стоимость таких БП высока, и это следует учитывать при проектировании CrossFire-системы.

Текст: Антон Большаков

ASUS P5W DH DELUXE

МАКСИМУМ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

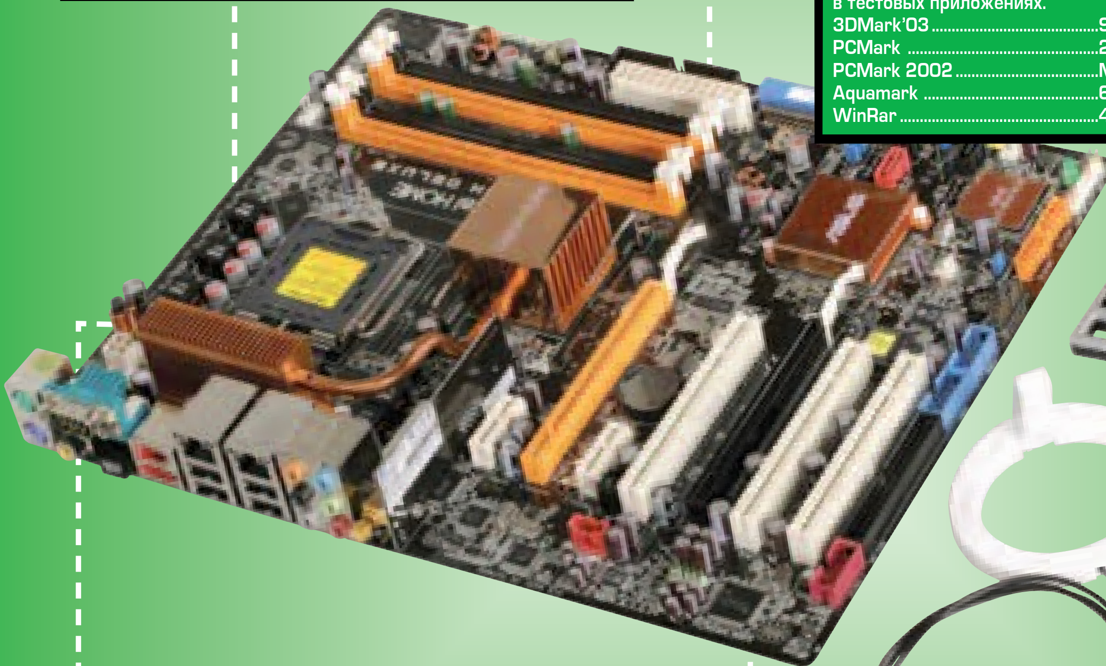
Производительность

Плата оборудована двумя портами *PCI-Express X16* неспроста. Чипсет *Intel 975X* позволяет использовать две графические карты производства **ATI** в режиме *Crossfire*. Конечно, если они его поддерживают.

Тестирование

Материнская плата обладает всем необходимым – качественной системой охлаждения, большим разгонным потенциалом, а также широкой функциональностью. Немаловажную роль играет и производительность системной логики Intel 975X. Новинка показывает отличные результаты в тестовых приложениях.

3DMark'03 9667
PCMark .... 2002 CPU 7564
PCMark 2002 .... Memory Test 18703
Aquamark 60,54
WinRar 457







Охлаждение

Такая система охлаждения очень эффективна. Медная тепловая трубка, соединяющая радиатор на северном мосту с охладителем на *MOSFET*-схемах, – наиболее оптимальный и абсолютно бесшумный вариант.

Разгон

Разгон может осуществляться как в автоматическом, так и в ручном режиме, а обновление микропрограммы осуществляется с помощью удобной утилиты. На тестовом стенде процессор *Intel Pentium 4 660 3.6GHz* удалось разогнать до 4,3GHz.

Управление

Если в комплекте с материнской платой идут Wi-Fi-адаптер и пульт дистанционного управления (+ ИК-приемник) – жди беды. Домашние будут использовать компьютер в качестве музыкального центра, домашнего кинотеатра и вообще возведут его в разряд культа.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- **Маркировка:** ASUS P5W DH Deluxe
- **Тип:** Материнская плата под процессоры Intel
- **Поддерживаемые CPU:** Intel Pentium 4 / Celeron / Extreme Edition / Pentium D / Core 2 Duo
- **Сокет:** LGA 775
- **Северный мост:** Intel 975X
- **Южный мост:** Intel ICH7R
- **Частота:** FSB 1066 / 800MHz
- **Слоты расширения:** 2 x PCI-Express x16, 2 x PCI-Express x1, 3 x PCI
- **Память:** 8Gb Максимум, DDR2 800/677/533MHz с поддержкой ECC и двухканальности, 4 x 240-пиновых DIMM слота
- **Сеть:** LAN: гигабитный контроллер Marvell 88E8053; Беспроводная связь: 54Mbps IEEE 802.11g
- **Хранение данных:** 1 x PATA канал, 6 x SATA каналов, 1 x e-SATA канал
- **USB:** Поддержка до 8 USB 2.0 портов, имеются 4 доступных на панели Аудио 8-канальный HDA-кодек Realtek ALC882M
- **Форм-фактор:** ATX
- **Цена:** $275

Наш тестовый стенд

Процессор: Intel Pentium 4 660, 3.6GHz
Память: 512Mb, Kingston HyperX DDR2-900 (KHX7200D2K2/1G)
Видеокарта: Asus EN6600GT, 256Mb
Винчестер: 80Gb, Seagate Barracuda 7200.9
Блок питания: 450W
Кулер: Foxconn CMI-775-4B

Текст: Богдан Глоба

КАК РАЗБИТЬ И НЕ СЛОМАТЬ?

Один физический диск может вмещать в себя несколько логических – это знает каждый. Но не все умеют увеличивать количество логических дисков и изменять их размер. Как правило, их размер задается еще в магазине до покупки собранного компьютера. Решить эту проблему поможет пакет программ ***Partition Manager*** от **7tools**.

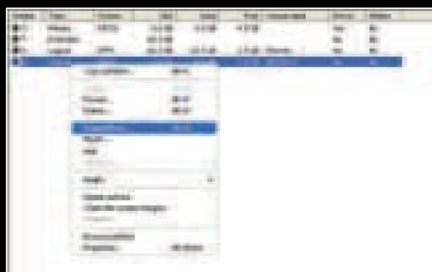
Парадный пример необходимости создания еще одного раздела – файл подкачки (он же виртуальная память) размещен на одном из рабочих разделов: на C или D. В идеале он должен располагаться в собственном разделе с особым размером. Если размер виртуальной памяти компьютера будет варьироваться от 2048 до 4096Mb, то объем логического раздела для него должен быть задан исходя из максимального значения. Это первое и основное, для чего стоит делать дополнительные разделы, потому как сама система по умолчанию устанавливает файл подкачки на системный диск. Конечно, есть и более простые примеры: необходимость сделать отдельный раздел под игры, под фильмы с музыкой, рабочие документы.

Количество логических разделов на одном жестком диске может ограничиваться разве что его общим объемом и фантазией пользователя. Создавать десяток ни к чему, но и ограничивать не стоит. Часто необходимо протестировать новое оборудование на абсолютно чистой системе – для этого достаточно создать соответствующий раздел и работать с системой на нем, нежели каждый раз переустанавливать собственную. К тому же таким образом можно выявлять неполадки и отслеживать, чем они вызваны – нестабильностью засорившейся Windows или же самой системы в целом. Вариантов и примеров – масса, но не все они пользуются популярностью из-за кажущейся сложности процесса.

Разбить абсолютно чистый диск на логические несложно – это можно сделать еще в процессе установки Windows XP. Сделать раздел из уже существующего и наполненного необходимыми файлами диска – уже сложнее. Пакет программ 7tools Partition Manager очень хорошо подходит для этих целей и отличается от своих аналогов невысокой ценой и довольно простым и понятным интерфейсом. В поставку входит несколько утилит для работы с диском, но нас интересует непосредственно ***Partition Magic***. Программа делит диски по категориям (физические диски) и подкатегориям (главный системный раздел и дополнительные – все остальные). Любая произведенная операция в среде программы требует подтверждения от пользователя. Выбрав форматирование раздела, сначала надо нажать Apply в левом верхнем углу экрана и еще раз подтвердить действие в появившемся диалоговом окне. Процесс операции будет показан в новом окне и потребует перезагрузки компьютера. После перезагрузки и перед входом в систему Windows выполнит операцию, заданную в Partition Magic.

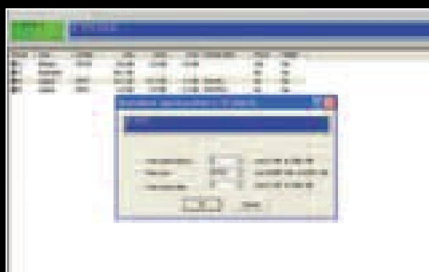
Стоит сказать, что вообще операции с рабочими разделами лучше производить, когда компьютер подключен к источнику бесперебойного питания. Настоятельно рекомендуем это делать, так как в случае скачка электричества в электросети ты рискуешь угробить все данные на винчестере. Очень простой пример из прошлого: один мой товарищ отделял от диска D для нового раздела 4Gb – процесс недолгий, но несколько минут требовал. В самом конце мигнуло освещение в комнате, а диск D оказался попросту нерабочим – все файлы были утеряны.

Сложнейшие на первый взгляд вещи делаются в Partition Magic в два щелчка. Выбираешь нужный раздел из списка правой кнопкой мыши – и появляется меню функций. Здесь можно выбрать форматирование, преобразование раздела в другую файловую систему, изменение размера кластера, скрыть раздел из системы и другие операции. Чтобы создать из существующего раздела новый, необходимо сначала отделить свободное место. Делается это через функцию Resize. В появившемся окне три параметра: Free Space Before, New Space, Free Space



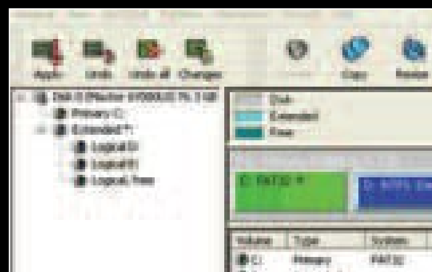
Распределение пространства

Выбери тот диск, из которого хочешь выделить лишнее пространство, кликни правой кнопкой мыши и в меню выбери Resize/Move. В этом же меню можно выбирать форматирование раздела, перевод из одной файловой системы в другую и обратно.



Разметка диска

В появившемся диалоговом окне есть три параметра. Free Space Before означает свободное место, которое будет физически перед логическим диском (допустим, перед D, если от него отделяешь), New Size – новый размер этого диска, Free Space After – место, физически расположенное после. Выбирай необходимые параметры и жми OK.



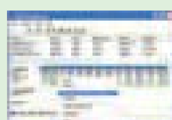
Подтверждение операции

Программа не сделает ничего сама без подтверждения. Укажи все необходимые операции по редактированию логических дисков, нажми на Apply и еще раз то же самое в появившемся окне, где будет показано количество выполняемых операций. Перед этим несколько раз все пересмотри, прикинь и подумай.

After. Нас интересуют второй и третий. Второй будет означать объем этого раздела после разметки, а третий – объем отделенного свободного пространства, из которого потом можно будет сделать новый раздел. То есть если из 80000Mb планируется сделать новый раздел на 10000Mb, то New Space – 70000Mb, a Free Space After – 10000Mb. После перезагрузки и завершения операции снова заходишь в Partition Magic и выбираешь опцию Create в неразмеченной области диска. Из 10000 свободных необязательно делать новый именно этого размера – можно сделать, скажем, два: один 4000Mb, другой 6000Mb или четыре по 2500Mb. С неразмеченным свободным пространством можно делать все что угодно!

Довольно часто случается так, что разметить нужно новый диск. Для начала его нужно подключить к компьютеру, а уже потом запускать Partition Magic. Процесс подключения влючает в себя процедуру настройки BIOS материнской платы. Чтобы сообщить системе о наличии нового жесткого диска, необходимо при запуске компьютера вызвать программу Setup, нажав клавишу Del. В некоторых компьютерах используются и другие комбинации клавиш, например, CTRL+F2. Их можно увидеть при запуске компьютера. Находясь в программе Setup, введи параметры нового жесткого диска. Их можно найти в руководстве по эксплуатации компьютера или на наклейке, имеющейся на корпусе винчестера. У всех современных материнских плат также имеется функция автоматического обнаружения жестких дисков Autodetect. А потому можно не искать информацию о точной емкости диска и количестве дорожек. Винт сам сообщает их значения программе BIOS. Если новый жесткий диск невозможно запустить или же он парализует работу всего компьютера, то виновата в этом конфигурация Master-Slave (ведущий-ведомый). Одной лишь регистрации обоих жестких дисков в BIOS недостаточно. Для работы с двумя винчестерами следует сообщить об установке второго накопителя SATA- или IDE-контроллеру. Это делается при помощи перемычек на дисках. Доступны три различные конфигурации. Если в компьютере только один жесткий диск, то он должен быть установлен как Master. Если же один накопитель системный и с него происходит загрузка операционки, а другой используется в качестве дополнительного, первый должен получить статус Master, а второй - Slave.

В процессе установки операционной системы Windows XP на новый винчестер происходит процесс форматирования и автоматической разбивки на логические диски. Здесь пользователь может проделать аналогичные Partition Magic действия штатными средствами мастера установки Windows. Такой подход может быть удобнее с точки зрения удобства - все подсказки и комментарии выводятся на экран на русском языке. Подумай над выбором и вперед – первый вариант предпочтителен на уже установленной ОС, второй идеален для новой системы и неразмеченного жесткого диска.

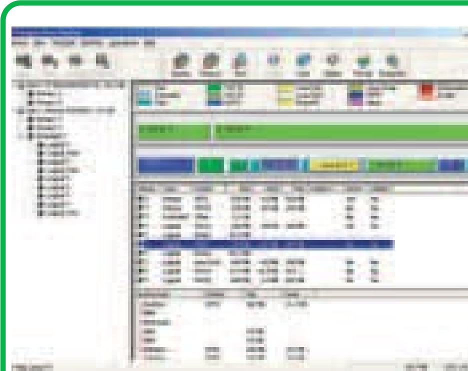


СОВЕТ

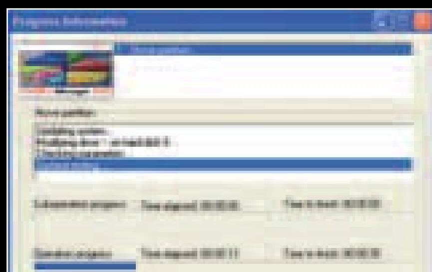
С любым жестким диском удобнее работать, если он соответственно размечен, разделы преобразованы в нужные файловые системы и произведено дефрагментирование. И если свободное пространство на диске можно неограниченно и довольно безопасно преобразовывать, всегда лучше иметь резервные копии важнейших файлов на гибких, либо на съемных носителях.



Если никогда не имел дело с разметкой жестких дисков, лучше попрактикуйся с каким-нибудь старым винчестером и лишь после этого переходи на основной. Для экспериментов подойдет любой винт, даже самый старенький *IDE*. Объем не имеет значения.

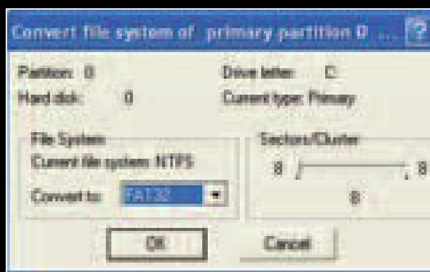


В случае непредвиденного отключения электричества пригодится программа для восстановления данных, *Paragon Drive Backup*.



Выполнение операции

Нажал подтверждение – подожди, пока программа выполнит все необходимые операции и разметки на диске и операционной системе. В это время лучше отключить все посторонние процессы и работать только с Partition Magic. Если процесс прервался в самом начале, у тебя есть шанс восстановить большую часть информации.



Изменение файловой системы

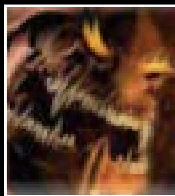
На новом разделе, как и на уже давно существующем, можно изменить файловую систему в зависимости от необходимости. Для этого выбери раздел и в меню Modify > Convert. Из *FAT32* можно преобразовывать в *NTFS* и обратно. В Partition Magic есть также поддержка и других систем.



Боевые резервы

Важную информацию и копии системных файлов надлежит хранить на отдельных накопителях. Компакт-диски имеют свойство портиться, да и емкости у них недостаточно. Идеальным вариантом будет энергонезависимая *flash*-память или съемный *SATA*-винчестер. С другой стороны, для разового пользования сойдет и DVD. Как ни крути, а покупать flash-накопитель большого объема для разового использования незачем; да и жесткий диск для этих целей не подойдет.

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ



Привет! У нас наконец-то в полной мере заработал почтовый сервис по адресу **hard_faq@pc-games.ru**. Теперь ты, дорогой читатель, будешь извещен о доставке сообщения в редакцию. Проверить можно прямо сейчас! Обрати внимание, что ответ на письмо можно получить только на страницах журнала – для непосредственного общения с редакцией есть форум и телефон.

Q Здравствуйте. Меня зовут Дмитрий. У меня есть короткий, но до сих пор никем не разрешенный вопрос. Что сильнее всего влияет на производительность компьютера в играх – процессор, память или видеокарта?

A Привет! Очень хороший вопрос – просто-таки замечательный. Получить максимальную производительность в играх можно двумя путями: установить в системный блок самое дорогое железо (от центрального процессора до жесткого диска) или попытаться подобрать конфигурацию под определенные задачи. В нашем случае это игры. В общем и целом, в современных игровых приложениях важны как память, так и процессор с видеокартой. Кто главнее? Очевидно, что ускоритель – роль центрального процессора и оперативной памяти важна, но не так существенна. Мощный процессор будет своевременно просчитывать игровое пространство, добавив 10–15 кадров, а достаточный объем (1–2Gb) быстрой памяти обеспечит быструю загрузку уровней и локаций. На видеокарту же ложится вся работа по обработке графической составляющей – для этого требуется действительно большая мощность. Современные игры используют технологии вершинных и пиксельных шейдеров, сглаживания и фильтрации. Большинство таких функций реализовано аппаратно, а потому выполняются графическим чипсетом ускорителя без участия центрального процессора. Поэтому приговор таков – игровому компьютеру прежде всего нужна мощная видеокарта. А уже потом можно подумать о частоте ядра ЦПУ и объеме памяти.



На картинке – самое мощное графическое решение от Asus на базе GeForce 7950 GX2.

Q Привет! У меня во время запуска игры *Brother in Arms: Earned In Blood* темнеет экран, а лампочка на мониторе начинает мигать. Подскажите, что делать? Моя видеокарта: *NVIDIA GeForce FX 5600*.

crack30

A Приветствую! Для начала, обнови игру до версии 1.03. Желательно также и переустановить саму игру. Патчи можно скачать с ftp-сервера разработчика (**ftp://patches.ubi.com/brothers_in_arms_earned_in_blood**). В момент загрузки обновления обрати внимание на язык – русского там нет, а потому следует выбирать us_uk (английский язык). Если после этого проблема не исчезнет, попробуй обновить драйвер видеокарты. Не забудь полностью удалить старую версию драйверов перед установкой новой!

Q Здравствуйте! Ответьте мне, пожалуйста. У меня материнская плата *K7VT4A+* со встроенной звуковой картой. Можно ли к ней подключить колонки 5.1? Если можно, то как? Спасибо.

Ваш читатель Денис Ольховик.

A Здравствуй! Обязательно ответим. На материнской плате должен быть установлен 6-канальный кодек *AC97 C-media CMI9761*, который и обеспечивает поддержку объёмного звука 5.1. Подключение происходит во все 3 разъёма типа «jack». После чего будет невозможно пользоваться микрофоном и аудио-входом *line-in*. Далее в настройках звуковой карточки (программа настройки входит в комплект драйверов) нужно выбрать режим шестиканального звука (5.1).
К сожалению, K7VT4A+ хоть и поддерживает объемный шестиканальный звук, но насладиться им в полной мере нельзя. Даже самая простенькая звуковая карта *Creative SB Live! 5.1* воспроизводит звук лучше и поддерживает самые распространенные технологии объёмного звучания. Кстати, когда подключаешь акустическую систему объёмного звучания к SB Live! 5.1, всегда остается возможность использовать микрофон и line-in.

Q Всем привет! Мой ноутбук греется да такой степени, что Windows автоматически перезагружает систему. И это после пары часов работы! Можно ли как-нибудь улучшить охлаждение?

Goodwin

A И тебе привет! Рекомендуем обратиться в сервис-центр для проверки системы охлаждения ноутбука. Заменить ее на более эффективную – а уж тем более в домашних условиях! – у тебя не получится. Поверь нашему горькому опыту и трем загубленным ноутбукам.

Q Здравствуйте! Имеется цифровой спутниковый ресивер *SkyStar 2 TV*. До установки драйверов на ресивер все нормально. После установки компьютер грузится около минуты. Подскажите, в чем проблема. Заранее спасибо!

Skinnyman

A Привет! Скорее всего, проблемы-то и нет. Дело в том, что чем больше устройств (и драйверов к ним) установлено в системе, тем больше времени требуется для загрузки ОС. Надо полагать, что драйверы для спутникового ресивера требуют львиную долю системных ресурсов компьютера.

Q Привет самому правильному журналу. Помогите, пожалуйста. У меня недавно сломался компьютер. Поменял материнскую плату на такую же, но теперь компьютер включается ровно в 12 часов ночи.

Алексей

A Привет, Алексей! Компьютеры тоже живут по расписанию. Отдельные модификации включаются в 12 дня, другие – в 6 утра. Наши офисные братья заводятся в 10.00 ровно. Твой же экземпляр приучен к полуночи. Наука тут бессильна…
На самом же деле, в *BIOS* материнской платы установлена опция «Включаться по будильнику» (Power-On Alarm). Зайди в BIOS, затем в пункт «Power Management Setup», далее выбери «Disabled» в пункте «Power-On Alarm». Проблема решена!

Q Уважаемые железячники, у меня такая проблема. Есть DVD-привод *NEC ND-3550A*. После восьми месяцев эксплуатации он отказался читать любые RW-диски, также через один читает покупные двухслойники, а иногда выдает

ошибки при чтении секторов на обычных компактах. Не помогает и снятие образов. Что с ним? Нести в сервис или новый проще купить? А если купить, то какой посоветуете?

Loginov

A Есть мнение, что DVD-привод «отжил» своё. Причиной может быть как механический износ, так и запыление деталей привода. Если дело в запылённости, можно попробовать специальный диск для очистки линзы привода. Если же покупать новый, то рекомендуем обратить внимание на модели *LG GSA-H10N* или *NEC ND-4571*.

Q Здравствуйте, знатоки железа! У меня такое ощущение, что мой 3D-ускоритель (*ASUS 6800 GT*) работает на бензине или солярке, а может, и на мазуте! Температуру в простое ниже 68 градусов я не видел, а если нажать на газ, то ниже 90 не опускается, а бывает и больше! Компьютер не виснет, артефактов нет, все нормально. Но эти цифры меня пугают. Объясните, нормально ли это?
И ещё вопрос, поставил я эту карточку с расчетом на установку второй такой же (материнская плата позволяет), есть ли смысл использовать SLI?

Евгений Щипин

A Привет! Для штатной системы охлаждения **ASUS 6800 GT** это нормальная температура цифры. Хочешь ниже – покупай новый кулер, например, ***ZALMAN VF700-Cu VGA Cooler*** (18.5-28.5 дБ, 1350-2650 об/мин).
Докупить вторую карточку имеет смысл. Стоимость у них сейчас небольшая, да и к тому же прирост производительности будет ощутимый.

Q Здравствуйте! Будет ли поддерживать материнская плата *ASUS P5ND2-SLI Deluxe* новые процессоры *Intel Core 2 Duo*? Если нет, то посоветуйте материнскую плату с поддержкой данного процессора и режима *SLI*.

Patrick

A Доброго времени суток, Patrick! Эта материнская плата не поддерживает семейство процессоров Intel Core 2 Duo, т.к. она построена на базе чипсета *NVIDIA nForce4 SLI*. На момент написания этого текста анонсированных материнских плат для процессоров на базе Intel Core 2 Duo с поддержкой SLI в продаже нет. Ожидаем...

Q Здравствуйте! У меня проблема с очень долгой загрузкой *Windows*. Пожалуйста, помогите решить эту проблему или подскажите, как ускорить загрузку системы. Характеристики моей системы: *AMD Athlon XP 1900+, 767MB RAM, ATI RADEON 9600*. Заранее очень благодарен.

С уважением, Артём.

A Привет, Артём! Скорость загрузки Windows зависит не только от «железа». Не менее важным является то, сколько программ и утилит система загружает при старте. Например, при установленном антивирусе компьютер загружается ощутимо дольше из-за автоматической проверки диска. Чтобы узнать, что загружает ОС, воспользуйся программой ***Autoruns*** (**http://www.sysinternals.com/Utilities/Autoruns.html**). Также можно воспользоваться стандартной настройкой системы (Пуск – Выполнить – msconfig). Не лишним будет освободить места на системном диске и выполнить процесс дефрагментации файлом. Это тоже может помочь!

Q Здравствуйте! Моя система: *Pentium IV 2Ghz\i865PE\512Mb DDR\nVidia GeForce FX5200 128Mb*. Есть проблема. Добавил 512Mb памяти, а прироста производительности в играх нет. Почему? И еще, посоветуйте, пожалуйста, что мне лучше купить в первую очередь для игр? Заранее спасибо за ответ.

AHTOXXA.

A Привет, AHTOXXA! На самом деле прирост производительности есть, замерить его можно в ***3DMark'06***. Но дело в том, что прирост производительности очень маленький при таком усовершенствовании компьютера. Чтобы ощутить существенный прирост в играх, нужно сменить видеокарту или процессор. Но материнская плата уже старовата для современных компьютерных игр. А потому следует задуматься о приобретении нового компьютера на базе процессоров *AMD Athlon 64* с материнской платой *Socket AM2* и чипсетом *nVidia nForce 570* или *590*. Это в идеальном варианте.

Q Три года назад купил компьютер: *Celeron 2,4GHz; 512Mb DDR; GeForce FX 5600 Ultra*; HDD 80Gb. Теперь думаю обновить конфигурацию, т.к. очень хочется поиграть в *Prey* и другие шутеры без тормозов. Планирую заменить видеокарту и процессор на *GeForce 6800 GT* с шиной *AGP* и Pentium IV на *Socket 478 3,0GHz*. И вот мой вопрос: стоит ли игра свеч, можно ли будет комфортно играть в тот же *Doom 3* при довольно высоких настройках?

(автор неизвестен)

A И тебе привет! ;) На сегодняшний день уже нет смысла вкладывать существенные суммы в обновление компьютеров с устаревшими технологиями (Socket 478 и AGP). Хотя поиграть в Doom 3 на высоких настройках графики получится. Нужно будет только увеличить объем памяти до 1Gb. Так или иначе, рекомендуем задуматься о приобретении компьютера на Socket 775 или AM2 с *PCI-Express*.

Q Здравствуйте, уважаемая редакция! Спасибо вам за рубрику «Железный FAQ», она очень содержательная и полезная. Объясните, что в файлах с расширением MP3 означает кбит/сек? Какое количество килобит в секунду рекомендовано для прослушивания музыки? Зачем существует 362 кбит/сек, если можно в таком же качестве иметь файл с частотой 160 или 192? Ведь это все драгоценное место на жестком и компакт-дисках!!!

Lion

A Здорово! Мы значительно сократили твое письмо, оставив самую суть. Ширина аудиопотока в формате MP3 имеет верхнее значение в 320 кбит/сек. Разница между 128-ю и 160-ю заметна на более или менее качественной акустике. В плеере же разницу почувствовать довольно сложно. А на действительно качественной системе 5.1 отличие 320-килобитных файлов услышит каждый. Для сокращения занимаемого места разработчики напридумывали множество кодеков и технологий (ABR). Попробуй закодировать один и тот же трек разными MP3-кодеками и посмотри на результат.

Q Приветствую. Решил поменять видеокарту. Сейчас у меня старичок *Radeon 9600*. Подскажите какую видеокарту лучше приобрести за $300. Конфигурация системы: *Intel Pentium IV 3,0GHz; ASUS P4P800-VM; ATI Radeon 9600 SERIES 256Mb; 512Mb DDR*. И нужно ли менять БП, если сейчас 350W?

(автор неизвестен)

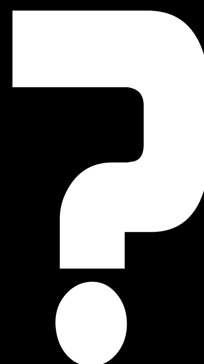
A Привет!
Лучшим выбором станет *MSI GeForce NX7800GS*, а вот блока питания на 350W может и не хватить.

Q У меня маленькая проблема размером со слона. Компьютер постоянно зависает, а из колонок доносится «тр-тр-тр-тр-тр». Приходится нажимать Reset. Причем он может зависнуть даже в Word или самой простой игре. Если он не перестанет так делать, я его выброшу с балкона.

Дима Денисов

A Привет, Дима. Что тут можно сказать – напиши нам, где и когда ты планируешь выбросить свой компьютер. На самом же деле, информации недостаточно. Есть тысяча и одна причина зависания и перезагрузки компьютера.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!



hard_faq@pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА WWW.GAMELAND.RU

КОНФИГУРАЦИЯ

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на компьютерные комплектующие и появляются интересные новинки – спецификация даже самого недорогого ПК может измениться до неузнаваемости. А потому каждый месяц мы будем делать новую подборку. Обрати внимание, что рубрика готовится за месяц до выхода в продажу. Точная дата указана в конце страницы.

Все цены указаны по состоянию на 2 октября 2006 года



Текст: Богдан Глоба

САМЫЙ МОЩНЫЙ

Процессор: ATHLON 64 FX-62 (2,8GHz, ядро Windsor, AM2)	$989
Материнская плата: ASUS M2N32 WS Pro (nForce590 SLI)	$312
Оперативная память: Corsair 2Gb KIT DDR-II PC-6400 (TWIN2X2048-6400)	$303
Видеосистема: Quad SLI из двух ASUS EN7950GX2/2PHT (PCI-E, 7950 GX2, 1Gb)	$1 342
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital 7200.10 SATA-II 250Gb 16Mb (WD2500KS)	$172
БП: Thermaltake PurePower 680W (W0049RE) 24+8 pin	$124
Охлаждение: Thermaltake Stylish HomeTheater(CL-W0040)	$343
CD-привод: DVD±R/RW Plextor PX-760SA	$118
Монитор: 19" Samsung 970P XHQ (6мс, 1280x1024, +DVI)	$471
Звук: Creative X-Fi Elite Pro	$306
Колонки: Creative GigaWorks 5.1 ProGamer G500	$267
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Y-BH52	$27
Мышь: Logitech G5 Laser Mouse	$69
Итого:	$4843

Собрав такую систему, об апгрейде можно забыть на два года. На ней запустятся любые игры с максимальными настройками графики, а загрузка очередного уровня будет занимать не больше секунды. Плюс этот компьютер абсолютно бесшумен – в его основе система жидкостного охлаждения и не одного вентилятора.

СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ

Процессор: Intel Core 2 Duo E6400 2.13GHz (2.13GHz, 2Mb, LGA775)	$250
Материнская плата: EliteGroup P965T-A rev1.0b (P965)	$115
Оперативная память: Corsair KIT 1Gb DDR-II PC-4200(VS1GBKIT533D2)	$139
Видеосистема: Sapphire ATI RADEON X1800 GTO2 (PCI-E, X1800 GTO2, 512Mb)	$333
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate 7200 SATA 200Gb 8Mb (ST3200820AS)	$168
БП: Thermaltake Silent Power TR2 430W (W0069RE) 24+6+4pin	$45
Охлаждение: ZALMAN CNPS9500AT	$57
CD-привод: DVD±R/RW & CDRW Pioneer DVR-111DBK Black IDE	$42
Звук: Creative Audigy4	$53
Монитор: 17" Acer AL1751Cs (4мс, 1280x1024, +DVI)	$310
Колонки: SVEN SPS-747 Wooden (2x25W, дерево)	$61
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Y-BH52	$27
Мышь: A4-Tech Game X-750F	$19
Итого:	$1619

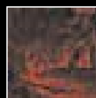
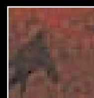
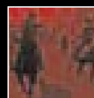
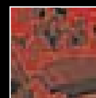
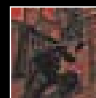
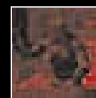
На год этой конфигурации хватит за глаза. Потом придется снижать настройки графики или устанавливать еще одну видеокарту, активировать режим Crossfire, добавлять гигабайт оперативной памяти и максимально разгонять процессор. Благо Intel Core 2 Duo E6400 с легкостью работает и на больших частотах.

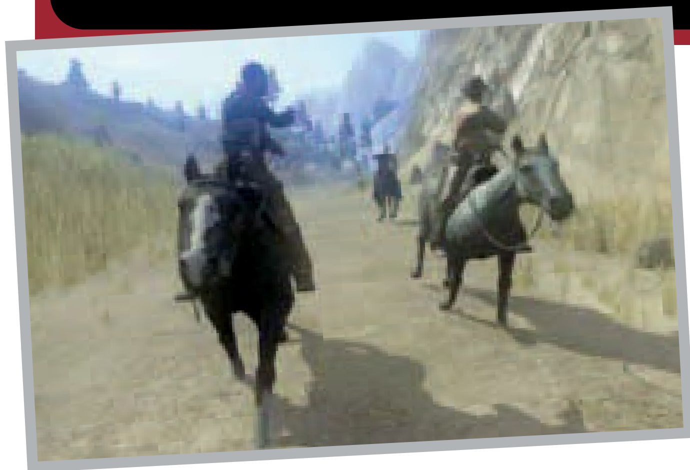
БЮДЖЕТНЫЙ УРОВЕНЬ

Процессор: AMD Athlon 64 3700+ (2.2GHz, 1Mb, ядро San Diego, Socket 939)	$130
Материнская плата: Foxconn NF4UK8AA-8EKRS (nForce4 Ultra)	$95
Оперативная память: 2x PQI DDR-400 PC-3200 (PQ4D328S5)	$86
Видеосистема: Sapphire X850 XT (PCI-E, 256Mb)	$220
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Maxtor DiamondMax 10 80Gb (6V080E0)	$104
CD-привод: DVD±R/RW LG GSA-H10N IDE	$37
Монитор: 17" Acer AL1716as (8мс, 1280x1024, +DVI)	$225
Колонки: Defender Monitor 15 (30W, дерево)	$24
Клавиатура: BTC 5207 PS/2	$8
Мышь: Microsoft Wheel Mouse Optical USB	$9
Итого:	$938

Самая доступная конфигурация нового игрового компьютера. В его основе достаточно мощная видеокарта прошлого поколения Sapphire X850 XT и быстрая дисковая подсистема RAID 0 SATA-II. Продлить жизнь этому компьютеру можно будет при помощи мощной видеокарты, нового процессора или новой памяти.

КОДЫ



Call of Juarez

Нажатием тильды ("~") вызываем консоль и набираем:

- Cheat.Heal() – восстановить здоровье;
- Cheat.GiveAmmo() – дополнительная амуниция;
- Cheat.GiveRifle() – винтовка;
- Cheat.GiveDynamite() – динамит;
- Cheat.God(1) – включить режим бога;
- Cheat.God(0) – выключить режим бога;
- Cheat.MagicAmmo(1) – бесконечные патроны и неограниченный магазин (не нужно перезаряжаться)
- Cheat.MagicAmmo(0) – отключает предыдущий код.

Но это еще не все! Из надежных источников мы разузнали кое-какие команды для сетевой игры. В отличие от «сингла», в мультиплеере их надо набирать не в консоли, а в строчке чата (клавиши "Y" или "U"):

- /Nick – поменять имя персонажа (не более 14 символов);
- /PlayerList – список игроков;
- /KillMe – самоубийство;
- /Exit – выйти из игры.

Приведенные ниже пароли могут быть использованы только администратором сервера:

- /AdminLogin <имя пользователя> <пароль> – залогиниться в админку под паролем, указанным в файле ServerAdmins.scr (хранится на сервере);
- /AdminLogout – разлогиниться;
- /Kick <ник или ID> <причина> – кикнуть выбранного игрока;
- /Kill <nickname or ID> – убить выбранного игрока (хех, разумеется, не самого игрока, а его героя);
- /MapNext – перейти на следующую карту;
- /ServerShutDown – вырубить сервер.



The Da Vinci Code

Коды вводятся в специально предназначенном для этого разделе меню (Options–Cheats):

- Et in Arcadia ego – открыть все бонусы;
- Apocrypha – все графические сведения;
- Sacred Feminine – двойной запас здоровья;
- Vitruvian Man – бессмертие (нужно активировать как для Роберта, так и для Софии);
- Clos Luce 1519 – выбрать уровень;
- Phillips Exeter – убивать одним ударом кулака;
- Royal Holloway – убивать одним выстрелом.

Joint Task Force

Коды набираются прямо во время игры:

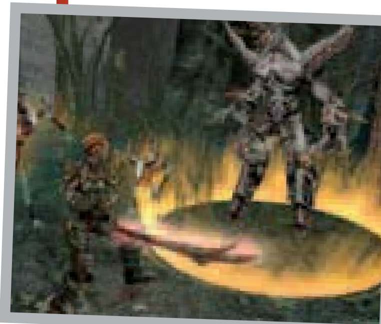
- shield – режим бога;
- mo xp – повысить уровень;
- refill – заказ юнита;
- joyride – выиграть миссию;
- chuck norris – мгновенное убийство;
- zidane – мгновенное убийство;
- szalo – мгновенное убийство;
- mo money – $1.000.



Dungeon Siege II: Broken World

Жмем "Enter" во время игры и вводим указанные ниже коды. Перед каждым читом печатаем "Plus", чтобы активировать его, "Minus" – дабы деактивировать.

- twilightzone – галерея разработчиков;
- opnauticus – Glittering Silver Ring of Knowledge
- imalittalteapot – Silver Ring, оружие, экипировка;
- extracreamy – стать менее коренастым;
- superchunky – стать более коренастым;
- quwhba – мгновенное убийство;
- drlife – неуязвимость;
- movie – записать ролик;
- version – отобразить версию игры.



EXTRA CHEATS

В этом месяце мы решили пожертвовать традиционной подборкой «пасхалок». В сентябре–октябре читы стали сыпаться как из рога изобилия. Их появилось так МНОГО, что в стандартных рамках уместить все это счастье нереально.

NBA LIVE 07

Читы надо вводить в меню кодов. Примечание: различай букву "O" и цифру "0" при наборе символов.

- KDZ2MQL17W – Adidas Garnett Bounce (Vegas edition)
- HYIOUHCAAN – Adidas Garnett Bounce (All-Star edition)
- MCJK843NNC – Adidas T-Mac 6 (All-Star edition)
- 84GF7EJG8V – Adidas T-Mac 6 (Vegas edition)
- CC98KKL814 – Adidas Crazy 8 (St. Patty's edition)
- CLT2983NC8 – Adidas Campus Lt (St. Patty's edition)
- 22OIUJKMDR – Adidas Equipment Bball (St. Patty's edition)
- BV6877HB9N – Adidas C-Billups (All-Star edition)
- 85NVLDMWS5 – Adidas C-Billups (Vegas edition)
- 7FB3KS9JQ0 – Adidas BTB Low (St. Patty's edition)
- 99B6356HAN – Adidas Artillery II (black)
- NTGNFUE87H – Adidas Artillery II (white)
- WEDX671H7S – Bobcats Secondary road jersey
- D4SAA98U5H – Nets Secondary road jersey
- VCBI89FK83 – Jazz Secondary road jersey
- QV93NLKXQC – Wizards Secondary road jersey
- 5654ND43N6 – East All-Star home jersey
- WOCNW4KL7L – East All-Star away jersey
- 993NSKL199 – West All-Star home jersey
- XX93BVL20U – West All-Star away jersey

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

Печатаем в меню читов следующие коды, чтобы открыть указанных в правой колонке персонажей (для режима Free Play):

UCK868 ....Beach Trooper
BEN917 ....Ben Kenobi (Ghost)
VHY832 ....Bespin Guard
WTY721 ....Bib Fortuna
HLP221 ....Boba Fett
BNC332 ....Death Star Trooper
TTT289............Ewok
YZF999 ....Gamorrean Guard
NFX582 ....Gonk Droid
SMG219 ....Grand Moff Tarkin
PRJ821 ....Greedo
YWM840..........Han Solo (Hood)
NXL973 ....IG-88
MMM111 ....Imperial Guard
BBV889 ....Imperial Officer
VAP664 ....Imperial Shuttle Pilot
CVT125 ....Imperial Spy
JAW499 ....Jawa
UUB319 ....Lobot
SGE549 ....Palace Guard
CYG336 ....Rebel Pilot
EKU849 ....Rebel Trooper (Hoth)
YDV451 ....Sandtrooper
GBU888 ....Skiff Guard
NYU989 ....Snow Trooper
HHY382 ....The Emperor
HDY739 ....TIE Fighter
QYA828 ....TIE Fighter Pilot
NAH118 ....Tusken Raider
UGN694 ....Ugnaught

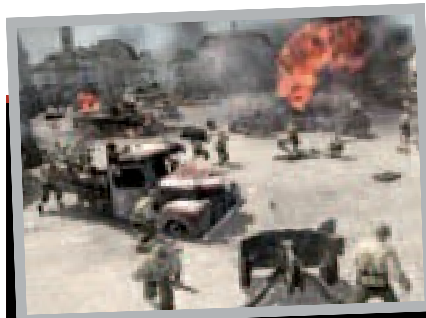


Dark Messiah of Might & Magic

Отправляемся в папку с игрой и в директории "\mm\cfg\" открываем файл "config.cfg" (любым текстовым редактором). Добавляем следующие строчки:

- bind «KP_SLASH» «sv_cheats 1»
- bind «*» «god»
- bind «t» «noclip»
- bind «KP_END» «HOST_TIMESCALE 0.1»
- bind «KP_DOWNARROW» «HOST_TIMESCALE 0.2»
- bind «KP_PGDOWN» «HOST_TIMESCALE 0.3»
- bind «KP_LEFTARROW» «HOST_TIMESCALE 0.4»
- bind «KP_5» «HOST_TIMESCALE 0.5»
- bind «KP_RIGHTARROW» «HOST_TIMESCALE 0.6»
- bind «KP_HOME» «HOST_TIMESCALE 0.7»
- bind «KP_UPARROW» «HOST_TIMESCALE 0.8»
- bind «KP_PGUP» «HOST_TIMESCALE 0.9»
- bind «KP_INS» «HOST_TIMESCALE 1»

В принципе, тут все и так очевидно – мы «повесили» на определенные клавиши три чита (не считая режим активации кодов): бессмертие, прохождение сквозь стены и замедление времени (последний представлен аж 10-ю градациями). На цифровой клавиатуре сперва включаем режим читов ("/"), затем неуязвимость ("*") и выбираем градацию замедления времени соответствующей клавишей.



Company of Heroes

Во время игры зажимаем "CTRL"+ "SHIFT"+"~" или "CTRL"+ "SHIFT"+"@", чтобы открыть консоль.

Примечание 1: консоль закрывается путем повторного нажатия указанных выше комбинаций клавиш.

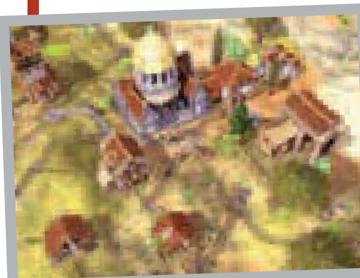
Примечание 2: если консоль не хочет открываться, попробуй запустить игру с параметром "-dev" (прописывается в строке адреса «Проводника» – например, "C:\Games\Company of Heroes\RelicCOH.exe – dev" или в свойстве ярлыка на рабочем столе (там, где указывается путь)).

- ee_bigheadmode(1/0) – режим больших голов (вкл./выкл.);
- statgraph_channel(«fps») – показывать количество кадров в секунду;
- statgraph() – активировать коды типа «statgraph_channel»;
- taskbar_hide – спрятать панель интерфейса;
- taskbar_show – показать панель интерфейса
- abortgame – выйти из игры;
- restart – перезапустить игру;
- setsimrate<номер> – установить скорость игры (по умолчанию – 8);
- FOW_Toggle – включить/выключить туман войны.

The Settlers 2: 10th Anniversary Edition

Все стандартно – жмем на "Enter", вводим читы. Учти, что при наборе кодов необходимо учитывать регистр букв!

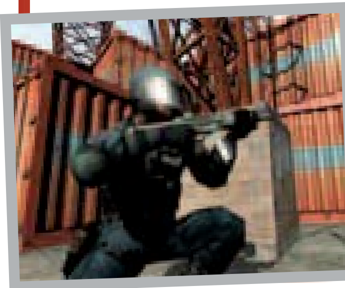
- GiveMeSomeMore – +10 всех ресурсов;
- FreedomOfMovement – свободные передвижения;
- INeedSomeHelp – выиграть миссию;
- ShowMeTheWorld – открыть всю карту;
- TooFast – увеличить скорость игры.



El Matador

Нажатием тильды ("~") вызываем консоль и печатаем:

health – режим бога;
ammo – бесконечные патроны;
weapons – все оружие.



СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет.
Друзья мои, я взбудоражен! Причиной приятного волнения стали не крупный выигрыш в лотерею или удачная покупка квартиры, а этот выпуск рубрики «Ретро». Почему? Да потому, что сегодня я буду рассказывать о своей САМОЙ ЛЮБИМОЙ ИГРЕ. Прошу заранее извинить меня за восторженные суждения, ибо, каюсь, грешен – в отношении ***American McGee's Alice*** я попросту не могу быть объективным.
Год 2000-й. Я тогда работал в одной замечательной газете. Коллектив был отличный, молодой и откровенно «геймерский». Поэтому когда я принес в редакцию Alice и начал играть, то сразу же оказался окружен «зеваками».
– Выглядит прикольно, – поделились общим мнением друзья.
– И играется тоже, – ответил я, надел наушники, добавил звука и вскоре... покинул бренную Землю, переместившись в Страну Чудес. Я играл, и играл, и играл, лишь иногда прерываясь, чтобы выпить чашку чая. «Безумное чаепитие» закончилось под утро – вместе с игрой. Усталый, я прикорнул на диванчике в кабинете редактора, счастливый оттого, что обрел любимую игру.
Я не раз слышал: «Ну что ты в НЕЙ нашел? Обычный action/adventure, толковый, но не более». Однако, на мой взгляд, Alice – маленький интерактивный шедевр. Считай этот выпуск «Ретро» – подарком мне на день рождения, не суди строго и в случае, если раньше не играл в Alice, обязательно сделай это. Из уважения к Гусеву, так сказать. Или назло – чтобы потом со знанием дела написать на nemezido@gmail.com: «Паршивый же у тебя вкус, товарищ!»

Иван Гусев, ведущий рубрики



ЖАНР ИГРЫ	Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	Rogue Entertainment
ОБЬЕМ	2 CD
ДАТА ВЫХОДА:	2000 год

AMERICAN MCGEE'S ALICE

ПРИКЛЮЧЕНИЯ АЛИСЫ В ПСИХБОЛЬНИЦЕ

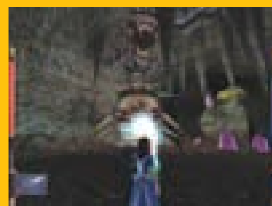
Если выражаться сухими терминами, ***American McGee's Alice*** – action/adventure, сделанный на движке ***Quake III: Arena***. В Alice ты колошматишь врагов и решаешь простенькие задачки. Но подобное представление не передает и сотой доли всей ее прелести.
В Alice главное – дух игры. Одна задумка чего стоит! До **Американа МакГи** (American McGee) никто не решался всучить милой девочке Алисе кухонный тесак и отправить ее крошить обитателей Страны Чудес. Трудно представить, как МакГи сумел убедить издательство **Electronic Arts** выделить деньги под столь неоднозначный проект, но у него получилось.
Alice – мрачная, гротескная фантазия на тему «Алисы в Стране Чудес» **Льюиса Кэрролла**. Думаю, ты не станешь спорить, роман – гениальный. Однако, хотя и не МакГи придумал Страну Чудес, нелепо обвинять его в попытке нажиться на чужом таланте. Ведь Американу удалось главное – уловить и передать в своей игре кэрролловские интонации.

ПРОЩАЙ, РАЗУМ

Алиса мирно спит в своей постели. Ей снится удивительная и милая Страна Чудес. Она крепче прижимает к груди плюшевого зайку и не знает, что рядом кошка опрокинула керосиновую лампу. И вот уже языки пламени пляшут на стенах.
Проснись, Алиса! Пож-а-а-а-а-р!!!
Растерянная девочка вскакивает с постели и слышит крики родителей. Мама! Папа! Алиса рвется к освещенной красным заревом двери, но не может – огонь охватил ее комнату. В отчаянии она бросается к окну и перемахивает через подоконник. Девочка

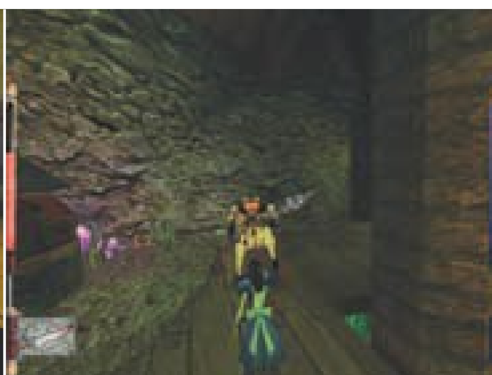
ОСТАНОВКА ВРЕМЕНИ ПО ТРЕБОВАНИЮ

Большинство врагов в *Alice* гибнут легко и охотно. Но не все. Когда Алисе приходится несладко, помогают бонусы-«усилители», изредка попадающиеся в игре. Одни на полминутки делают Алису необычайно сильной и неуязвимой, другие увеличивают ее скорость и ловкость. Еще есть чудо-часы, останавливающие время.





■ Жители Страны Чудес дружно жалуются на жизнь.




Чеширский Кот – верный помощник Алисы.


По Стране Чудес Алиса путешествует через такие порталы.

падает вниз на землю, да так и остается лежать на холодном снегу.
С такого драматичного ролика начинается American McGee's Alice. Дальше мы узнаем: родители Алисы погибли в пожаре. В буклете, прилагающемся к коробке с игрой, написано, что девочка пыталась покончить жизнь самоубийством. Ее спасли, однако от стресса Алиса не оправилась и оказалась в психлечебнице. Обнимает зайку и тупо смотрит в потолок. Только от нее зависит, вернется ли она к нормальной жизни или останется чахнуть в больнице. Сможет ли она победить демонов, терзающих ее душу? Вдруг, так же неожиданно, как и в тот теплый, даже немного душный летний день (за подробностями – к Кэрроллу), из ниоткуда появился Белый Кролик и снова указал Алисе дорогу в Страну Чудес.

СТРАНА ЧУДЕС БЕЗ ТОРМОЗОВ

Страна Чудес изменилась до неузнаваемости. В ней и раньше хватало насилия и тирании (достаточно вспомнить Королеву, кричавшую по любому поводу: «Отрубите ему голову!»), однако, в целом, это было пусть странное, но довольно приятное местечко. Теперь же все не так. Такое впечатление, что Страна Чудес распадается на кусочки. Кругом – уныние и разруха, карты-стражники и летающие ведьмы рыщут в поисках явных или тайных – любых! – нарушителей, то тут, то там бродят дети-идиоты, а хищные грибы норовят съесть всякого, кто случайно оказался под их шляпкой. И даже обаятельный Чеширский Кот – и тот, как подметила Алиса, «исхудал и запаршивел». Впрочем, наша героиня тоже изменилась. Детство закончилось, настала пора взросления. Поэтому если обидчикам надо дать сдачи, Алиса делает это жестко, с садистским удовольствием. Оно и понятно, ведь, по сути, девочка терзает саму себя – наказывает за смерть родителей.
Сначала в распоряжение Алисы попадает острый кухонный нож, за ним – метательные игральные карты, потом подоспевают фламинго в форме молотка для крокета, игральные кости, чертик в коробочке, жезл, замораживающий нападающих и другие экспериментальные оружейные разработки. Ну, враги демократии, выходите!

СЕКРЕТЫ АЛИСЫ

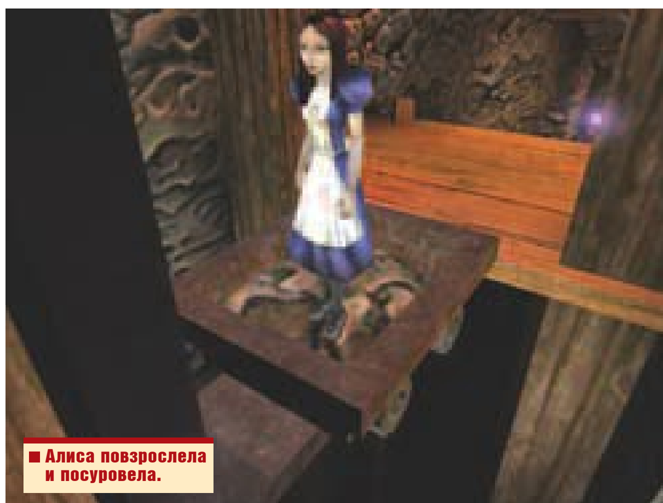
Tomb Raider знаешь? В «Алисе» то же самое, только акробатики куда меньше, а крови куда больше. Стандартный отрезок игры выглядит примерно так: для начала минут десять–пятнадцать ты рубишь «мясо» (карты-стражники, жуки, пчелы, ведьмы и прочая шваль). Затем обязательно следует незамысловатая головоломка. Например, нужно воспроизвести только что услышанную мелодию. Или взобраться по порхающим книгам под самый потолок библиотеки. Наконец, следует схватка с боссом – среди них: огромная Сороконожка, Труляля и Траляля, Болванщик, Червонная Королева и даже сам Бармаглот (также известный под именем Брандашмыг).
В принципе, геймплей как геймплей, ничего выдающего-

От стресса Алиса не оправилась и оказалась в психлечебнице. Обнимает зайку и тупо смотрит в потолок

ЗВУКИ ALICE


Вренна носит только черное.

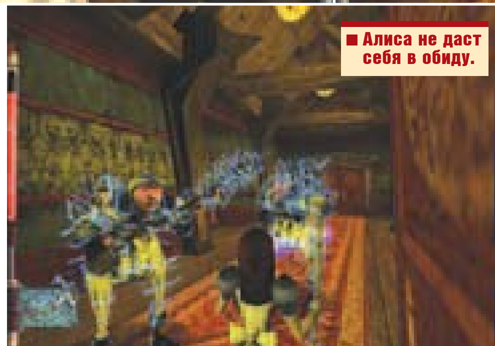
Саундтрек к *Alice* написал и исполнил Крис Вренна (Chris Vrenna). Этот музыкант и продюсер в свое время выступал в группе Nine Inch Nails и в ее составе удостоился престижной награды «Грэмми». Вренна уже давно и успешно работает на игровую индустрию – на его счету звуковые дорожки для *Doom 3*, *Quake 4* и других хитов. Для записи сюрреалистического, даже пугающего саундтрека к Alice он использовал не только живые и электронные инструменты, но также музыкальные шкатулки и даже обычные… двери.

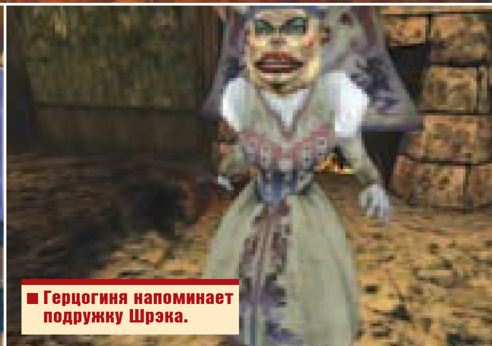

Алиса повзрослела и посуровела.


Алиса передает привет Ларе.


■ Похоже, у девочки проблемные дни.

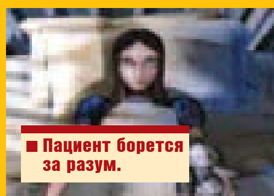

■ Мужчина на портрете напоминает МакГи.


■ Алиса не даст себя в обиду.


■ Герцогиня напоминает подружку Шрэка.

ЗДРАВОМЫСЛИЕ И СИЛА ВОЛИ

В обычных экшенах надо следить за показателями здоровья и количества патронов. В *Alice* вместо них – «Здравомыслие» (красная) и «Воля» (синяя). Удары противников бьют прямо по рассудку девочки. «Воля» же обеспечивает исправную работу чудаковатого арсенала. Силы Алисы восстанавливают рубиновые и синие кристаллы, остающиеся на местах гибели врагов.


■ Пациент борется за разум.

ся. Однако во всем, что происходит в Alice, есть какая-то сумасшедшинка, благодаря которой игровой процесс не кажется монотонным или скучным. Задорно прыгать по пружинящим грибам – весело! Плыть по реке слез на листике, отстреливаясь от досаждающих пчел, – странно, но интересно. А перелетать от одной дымящей трубы к другой благодаря непревзойденным аэродинамическим свойствам широкого развевающегося подола платьица Алисы – в этом есть некий эротизм.

ХОД КОНЕМ

American McGee's Alice никогда бы не обрела статус культовой игры, если бы не: прекрасный дизайн уровней, непревзойденная работа художников и бесподобный саундтрек.

В любом персонаже, даже показанном мельком, больше шарма, чем в большинстве главных героев современных игр. Каждый уровень – без пяти минут шедевр. Помню, как я был поражен, когда очутился на полностью черно-белом уровне. Даже настройки монитора проверил – все ли в порядке. Правда, быстро понял, что передо мной не технический глюк, а дизайнерская находка. В шахматном мирке, где оказалась Алиса, есть только белые и черные клетки, а ход конем – зачастую единственный метод передвижения. Недавно Американ МакГи разродился новым проектом – беспомощным ***Bad Day L.A.*** Игра ужасна. Однако я до конца дней своих геймерских буду благодарен ему за встречу с Алисой.

Если обидчикам надо дать сдачи, Алиса делает это – жестко, с каким-то садистским удовольствием


■ Вчетвером на одну маленькую девочку? Что ж, сами напросились.


■ Вряд ли Кэрролл думал, что в Стране Чудес будут жить такие уроды.

ПРОСТОЙ АМЕРИКАНЕЦ

О ТОМ, КАК ОДИН ПАРЕНЬ НАСТРАДАЛСЯ ИЗ-ЗА ИМЕН

Начну с вопроса, который давно интересует многих геймеров: кто и почему решил назвать игру по мотивам книг Льюиса Кэрролла *American McGee's Alice*? Разве Американ МакГи в одиночку разрабатывал проект? А как же студия Rogue Entertainment и издательство Electronic Arts? Они что – не при делах?



Сам МакГи ужасно смущается, когда ему задают подобные вопросы. Он, мол, не страдает манией величия, очень ценит труд разработчиков, воплотивших в жизнь его идею и, кстати, всегда хотел, чтобы игра называлась просто Alice. Однако руководство Electronic Arts посчитало, что столь «затасканное» имя неизбежно станет поводом для судебных разбирательств – видимо, побоялись иска от группы «Алиса». Посовещавшись, боссы остановились на названии American McGee's Alice, а протесты гейм-дизайнера проигнорировали.

ПЕРЕДОЗ В СТРАНЕ ЧУДЕС

Сюжет *Alice* мог значительно отличаться от того, что мы знаем. МакГи рассматривал такой вариант: перенести действие в современность и поселить Алису в семью опустившихся выпивох. Однажды отчим ударил Алису пивной бутылкой, она потеряла сознание, оказалась в мрачной Стране Чудес, а когда очнулась, обнаружила «папашу» мертвым – причем ясно, что прикончила его именно она. Была и другая занятная идея – сделать из Алисы рейвершу, а все ее приключения – результатом передозировки наркотика.



■ Похоже, Алиса ела неправильные грибы.

ДУРАЦКОЕ ИМЯ

Впрочем, МакГи не привыкать к проблемам, связанным с именем. МакГи до сих пор трудно представляться. Особенно, по его личному признанию, в Японии. Стоит ему сказать: "I am American", вежливые японцы тут же кивают и говорят: «Мы знаем, что вы американец, но как вас зовут?»

– *Обычно, устав объяснять, я начинаю представляться Такеши,* – смеется МакГи.

Семья МакГи была не вполне рядовой. Американ рос в окружении очень религиозных родственников. Гейм-дизайнер говорит, что идея мрачной игры об Алисе возникла во многом благодаря не самым приятным воспоминаниям о детстве.

– *Я люблю мрачную музыку, мрачные фильмы, мрачную литературу,* – говорит МакГи. – *Мне крайне интересна, так сказать, темная сторона. В детстве я бунтовал против религиозных догматов и ханжества. Все это повлияло на мой вкус. Однако в случае с Alice у меня не было намерения сгущать краски. Мне кажется, «Алиса в Стране Чудес» и «Алиса в Зазеркалье» – довольно мрачные истории. Так что игра стала логическим развитием идей Льюиса Кэрролла.*

Впрочем, книги английского писателя были не единственным источником вдохновения МакГи.

– *Я – большой фанат* ***Тима Бертона*** *(Tim Burton),* – признается игродел. – *Его фильмы «Сонная лощина» и «Эдвард Руки-Ножницы» подсказали мне, как должна выглядеть Alice.*

МИЛЛИОННЫЙ ПРОВАЛ

Издательство Electronic Arts, рекламируя игру, представляло ее как третью главу в истории Алисы. Под первыми двумя подразумевались книги Кэррола. Кстати, знаменитый режиссер **Стивен Спилберг** (Steven Spielberg) с этим согласился. Увидев игру на **E3 2000,** он долго хвалил Американа за отличную работу и интересное переосмысливание творческого наследия Кэррола.

Несмотря на большой интерес публики к American McGee's Alice, когда игра поступила в магазины, она не стала хитом. Вскоре Rogue Entertainment прекратила свое существование, а МакГи порвал отношения с EA. Игру посчитали провалом, однако интерес к ней не угасает до сих пор и она стабильно продается. Недавно в своем блоге МакГи сообщил: продажи Alice достигли миллиона экземпляров. Казалось бы, можно делать сиквел. Однако Американ с грустью говорит, что ему больше нечего рассказать про Алису.



■ Bad Day L.A. И как МакГи докатился до такого убожества?!



■ В мире уже продано более миллиона копий American McGee's Alice.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

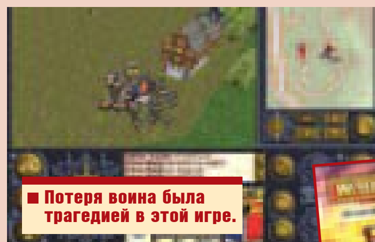
КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В НОЯБРЕ?

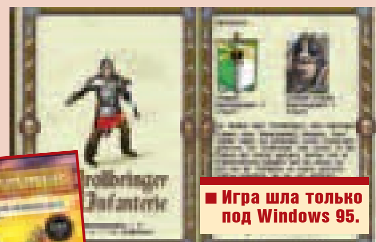
1995

Warhammer: Shadow of the Horned Rat

Жанр:	Strategy/RPG
Издатель:	Mindscape Inc.
Разработчик:	Mindscape Inc.
Объем:	1 CD
Дата выхода:	11 ноября 1995 года

Warhammer: Shadow of the Horned Rat сегодня позабыта и, надо заметить, совершенно незаслуженно. Уж больно качественная игра получилась у студии **Mindscape**. Разработчики позаимствовали фэнтези-вселенную **Warhammer** у компании **Games Workshop** и «оживили» популярную настолку. Сюжет повествует о наемнике Моргане Бернхардте, который возглавил армию людей в походе против зеленокожей нечисти и должен победить демона Рогатую Крысу.


Потеря воина была трагедией в этой игре.


Игра шла только под Windows 95.

Однако Shadow of the Horned Rat примечательна вовсе не занимательной историей. Игра представляла собой умную трехмерную тактическую стратегию – были и построения отрядов, и показатель «мораль» у войск... Сегодня она выглядит отвратно, однако в 1995-м подобная графика, а также возможность вращать, приближать и удалять камеру воспринимались как нечто из ряда вон выходящее. К сожалению, армией фэнов Shadow of the Horned Rat не обзавелась – слишком уж сложная была игрушка.

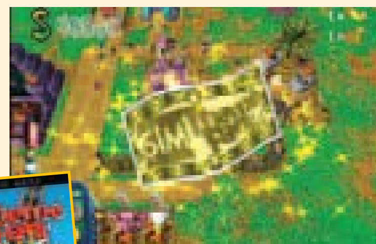
1999

Sim Theme Park

Жанр:	Simulation
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Bullfrog Productions
Объем:	1 CD
Дата выхода:	31 октября 1999 года

Симулятор парка развлечений, разработанный известной студией **Bullfrog Productions**, разошелся по свету умопомрачительным тиражом. Причина успеха, вероятно, кроется в приятном, неторопливом и абсолютно ненапряжном геймплее, столь любимом казуальными геймерами. Впрочем, ***Sim Theme Park*** – действительно хорошая игра. В отличие от ***Roller Coaster Tycoon***, ты не только придумываешь и строишь аукционы, но и ведешь бизнес. Мало открыть парк, им нужно грамотно управлять, своевременно повышая или понижая цены на билеты и контролируя даже количество льда, насыпаемого в стаканы с лимонадом. Так что если не любишь длинные таблицы с цифрами, поостерегись!


Что построить: Страну Чудес или Космомир?



Sim Theme Park пугала не только кучей графиков, но и системными требованиями. В 1999 году геймеры рыдали над своими компьютерами, узнав, что для нормальной игры нужно аж 128Mb оперативки. Иначе – тормоза, чахлая «картинка» и никакого удовольствия.

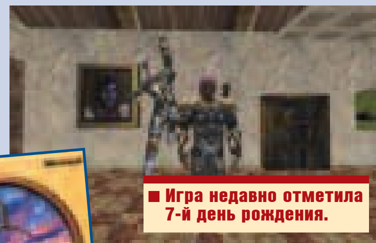
1999

Asheron's Call

Жанр:	MMORPG
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Turbine Entertainment
Объем:	1 CD
Дата выхода:	31 октября 1999 года

Asheron's Call – одна из старейших онлайновых ролевых игр, сильно повлиявшая на формирование жанра. По сути, это довольно традиционная фэнтези-MMORPG (классы, способности, навыки, экспа – все на месте), но с любопытными особенностями. Например, в Asheron's Call нет привычных орков, троллей и прочих гоблинов. Большинство монстров, за исключением зомби и ходячих скелетов, придуманы разработчиками из студии **Turbine**. Следует также отметить, что раз в месяц в мире Asheron's Call происходит событие, влияющее на развитие сюжета, причем обычно геймеры причастны к нему. Так, игроки освободили главного демона и они же потом победили его.


Монстры Asheron's Call уникальны!


Игра недавно отметила 7-й день рождения.

На пике популярности в начале 2002 года игра насчитывала 120 тысяч платных подписчиков. Прошлой зимой Turbine вырубила серверы ***Asheron's Call 2*** (проект перестал интересовать публику). А вот оригинальная AC по-прежнему популярна, и о прекращении ее поддержки речи не идет.

10 ЛЕТ НАЗАД


Клэнси не прогадал с «приработком».

КЛЭНСИ РАЗЫГРАЛСЯ

13 ноября американский писатель **Том Клэнси** (Tom Clancy) и корпорация **Virtus** объявили о создании студии **Red Storm Entertainment**. Сегодня эта компания хорошо известна геймерам, ведь в ее «послужном списке» известные экшен-серии ***Tom Clancy's Rainbow Six*** и ***Tom Clancy's Ghost Recon***. Оказывается, еще в 1985 году Клэнси работал над книгой и в качестве консультанта привлек капитана британского королевского флота **Дуга Литлджонса** (Doug Littlejohns). Они подружились, и в 1996 году писатель предложил бывшему военному стать президентом Red Storm.




Diablo не Стрелец, а Козерог!

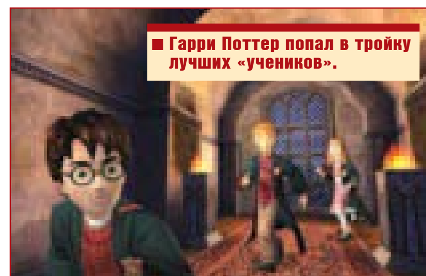
ТАЙНА DIABLO

Датой выхода знаменитой игры ***Diablo*** принято считать 30 ноября 1996 года. Однако это ошибка, неизвестно как закравшаяся в летопись индустрии электронных развлечений. На самом деле бета-тест Diablo завершился 27 ноября, а в печать мастер-диск Action/RPG передали в самом конце декабря. Подлинной датой релиза следует считать 2 января 1997 года, когда игра появилась на прилавках магазинов. Не веришь? Разыщи в интернете официальный пресс-релиз компании **Blizzard Entertainment**, сообщающий о выходе Diablo. Он, кстати, датирован 3 января 1997-го.

5 ЛЕТ НАЗАД

ROLLER COASTER TYCOON – НА ВЫЛЕТ!


Виртуальный парк аттракционов принес хороший доход.


Гарри Поттер попал в тройку лучших «учеников».

В конце ноября 2001 года ***Roller Coaster Tycoon*** вылетел из TOP 10 самых покупаемых в США игр. Казалось бы, чему удивляться? Дело в том, что симулятор парка аттракционов дебютировал на 1-ом месте в апреле 1999 года и два с половиной года не покидал десятку! За это время игра разошлась тиражом в 2.5 миллионов экземпляров.

Кстати, сводный TOP 10 за 2001 год выглядел так:

1. The Sims	Electronic Arts
2. Roller Coaster Tycoon	Infogrames
3. Harry Potter & The Sorcerer's Stone	Electronic Arts
4. Diablo II: Lord of Destruction	Vivendi Universal Games
5. The Sims: House Party	Electronic Arts
6. The Sims: Livin' Large	Electronic Arts
7. The Sims: Hot Date	Electronic Arts
8. Diablo II	Vivendi Universal Games
9. Sim Theme Park	Electronic Arts
10. Age of Empires II: The Age of Kings	Microsoft

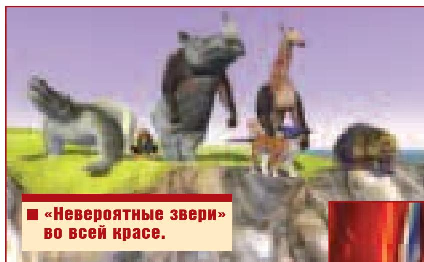
BIOWARE РАЗРУГАЛАСЬ С INTERPLAY

В ноябре канадская студия **BioWare** вконец рассорилась с издательством **Interplay**. Компании тесно сотрудничали на протяжении трех лет. Тандем подарил нам культовую RPG-серию ***Baldur's Gate*** и занимательный экшен ***MDK 2***. Однако в начале XXI века под Interplay неожиданно разверзлась пропасть банкротства. Оказавшись в трудной финансовой ситуации, издательство за хорошие деньги передало права на распространение обеих частей Baldur's Gate нескольким европейским компаниям. Вот только спросить согласия


С BioWare до сих пор не расплатились за Baldur's Gate.

BioWare никто не удосужился. Канадские игроделы оскорбились и помахали Interplay ручкой. Разрыв отношений привел к тому, что прекрасную ролевку ***Neverwinter Nights*** выпускало уже другое издательство – **Atari**.

КОНЕЦ SIGMA И ЯВЛЕНИЕ РЭЙН


«Невероятные звери» во всей красе.

Конец осени 2001 года ознаменовался рядом любопытных анонсов.

Издательство **Activision** приметило перспективную команду разработчиков **Creative Assembly** и предложило ей дружить. Студия, тогда известная только по стратегии ***Shogun: Total War***, тут же передала Activision права на выпуск ***Medieval: Total War***.


BloodRayne запомнилась прежде всего героиней.

Компания **Majesco** с помпой анонсировала экшен ***BloodRayne***. Вскоре постеры с изображением Рэйн украсили спальни тысяч геймеров.

Ну а **Microsoft** и **Relic Entertainment** объявили: проекта ***Sigma: The Adventures of Rex Chance*** больше нет. Эту стратегию переименовали в ***Impossible Creatures***. Впрочем, смена имени не сказалась на судьбе игры. Все ждали от создателей ***Homeworld*** чего-то выдающегося, а получили вполне стандартную RTS.

ТУДА-СЮДА-ОБРАТНО…



23:03, 4 октября, 2006
to: Technical support
from: Василий
subj.: хелп плиззззз!!!

Трям!
Вчера я купил на Митинском рынке вашу игруху «Shuttle Manager Онлайн» в переводе Гоблина. Установил и сразу хотел рубиЦЦа. Но она сказала поставить прогу «Быстрый Интернет», чтобы не было лагов и чтобы инет был халявный. Я поставил. Теперь, когда кликаю на иконку с игрой, тут же выскакивает какая-то мессага на инглише. Я понял только «отправлять отчет – да/нет?» Думаю: «Ну его на фиг! Дай сперва вам напишу». Отвечайте, плз, скорее, отправлять мне отчет или не отправлять, чтобы игруха запустилась? А то там без меня щас всю экспу расхватают, елы-палы.

Вася

23:45, 4 октября, 2006
to: Technical support
from: Василий
subj.: ayyyyyyyyyyyyy!!!

Слышь, вы чего там спите, что ли??? У вас в Америке уже утро давно!!!

23:56, 4 октября, 2006
to: Василий
from: Technical support
subj.: RE: ayyyyyyyyyyyyy!!!

Уважаемый Василий,
просим простить за непредвиденную задержку с ответом. Наш специалист по связям с Восточной Европой находился на совещании Лиги по борьбе с компьютерным пиратством и недобросовестными приобретателями контрафактных программ. Мы очень рады, что Вы по достоинству оценили наши программные разработки и даже сравниваете их с игрой, и советуем Вам посетить наш сайт **www.shuttle-manager.inf**, раздел F.A.Q. К сожалению, наши эксперты по русскому языку затруднились понять смысл идиомы «перевод от Гоблина». Если Вас не затруднит, просим прислать объяснение этого оборота, а также уточнить, что такое «быстрый халявный Интернет», дабы мы могли точнее понять суть неполадки и оказать всестороннюю помощь.

Джон Смит

P.S. Отчет, разумеется, высылайте.

00:42, 5 октября, 2006
to: Technical support
from: Василий
subj.: все равно непонятки!!!

Прив!
Ну, был я типа на вашем сайте. Аццтой ваш сайт, вот что я вам скажу! Букаффки какие-то разные. Английские, кажися. И больно много их там. Не понял я ни фига. Вы что, в Америке, самые умные, что ли, по-английски писать??? Ближе надо к народу! Где перевод от Гоблина, бесы вы американские??? И где телки с сиськами??? На моей игре с Гоблинским переводом такая телка нарисована, как посмотришь – никакого «Шатла» уже не надо!!! По поводу «идиома» я что-то не догнал – ты кого идиотом назвал, лошарик? Вы что, в натуре не знаете, кто такой Гоблин? А еще под интеллигентов косят – сайты английские пишут! Дикий народ...

Вася

ЗЫ Отчет посылал восемнадцать раз – хоть бы хны!
ЗЗЫ Уже хотел отправлять вам мессагу, как вдруг позвонили с почты и сказали, что отключат телефон, если к утру не заплачу триста ваших единиц за переговоры с Америкой. Вот, значит, какой у вас инет халявный, да? А я-то еще думал: что это за номер длинный такой... Да я на вас в суд подам! В ЮНЕСКО – в отдел по защите прав потребителей.
ЗЗЗЫ Пока дозванивался, комп успел перезагрузиться восемь раз. Отправлял куда-то отчеты, палец уже посинел на «ОК» жать!

03:26, 5 октября, 2006
to: Василий
from: Technical support
subj.: RE: все равно непонятки!!!

Уважаемый Василий,
телефонный номер, который Вы указали в письме, принадлежит Министерству обороны США и служит для защищенной правительственной связи через Глобальную сеть в слу-



Рис.: Artys

Рис.: Artys

чае космического вторжения инопланетного разума. В те недолгие часы, что Вам осталось провести до приезда дознавателей из Интерпола и ЦРУ, для корректной работы программы советуем установить патч v.1.023, который прикреплен к письму.
Что касается сайта. Вы первый русский покупатель, который заинтересовался программным обеспечением, предназначенным для дистанционного управления американскими многоразовыми космическими аппаратами типа Shuttle. (Неужели и на Байконуре появились наши «челноки»?) Работа над русскоязычной версией портала уже ведется и к тому времени, когда Вас переведут в окружную тюрьму для государственных преступников, будет успешно завершена.

С уважением, Джон Смит

09:42, 5 октября, 2006
to: Technical support
from: Василий
subj.: RE: RE: все равно непонятки!!!

Здрасть, американские шпионы!
Да-а-а-а, облажались вы по полной, ничего не скажешь! Думали на меня стрелки перевести? Вот вам – выкусите!
ЦРУ – не Тимошка, видит немножко! Они мне: «Откуда номерок Минобороны?» А я им: «Как откуда? Да с диска этого! Вот, пожалуйста, копирайт – «Хэнд мейд бай Американ Спейс Эксплоушн». Я все честно на рынке купил! А эти гады американские мало того что диск подсунули колотый – не запускается ни фига, – так еще и телеграф меня из-за них на бабки ставит!»
Так что в те недолгие часы, что у вас остались до приезда дознавателей из Интерпола и ЦРУ, советую побыстрее выслать в Химки триста баксов за телефон и три сотни за моральный ущерб. А то когда я поставил ваш патч v.1.023, весь перевод от Гоблина напрочь осыпался, и остались одни английские букаффки. Вот сами их в окружной тюрьме и читайте!

Вася

ЗЫ И резче с деньгами-то шевелитесь! А то ведь я и участковому нашему могу заяву накатать! А Егорыч – это вам не ЦРУ, мало не покажется!!!
ЗЗЫ Будете сайт переводить – Гоблина позовите. А то вы сами там такого напереводите, черт ногу сломит.

13:26, 5 октября, 2006
to: Василий
from: Technical support
subj.: Примите наши извинения

Уважаемый Василий,
по указанному Вами адресу высланы шестьсот долларов США, а также диск с условно-бесплатной игрой-симулятором «Центр управления полетами». К сожалению, после неприятного инцидента с пропажей телефонного номера Минобороны США и необъяснимым самопроизвольным запуском девятнадцати космических аппаратов типа Shuttle наше подразделение занимается исключительно разработкой компьютерных игр в окружной тюрьме для государственных преступников. Желаем насладиться условно-бесплатной версией и, если оная Вам понравится, приобрести полную за 45 долларов США.

С уважением, Джон Смит

ЗЫ И пожалуйста, заклинаем – заберите заявление из шестнадцатого отделения милиции!!! Этот Ваш Егорыч – это… это… Боже, спаси Америку!!!

18:52, 5 октября, 2006
to: Technical support
from: Василий
subj.: RE: Примите наши извинения

Здаровки!
Ладно уж, живите! Забрал я заявление, так и быть. А игруха ваша новая мне и даром не сдалась! Я тут в инете кряк откопал – вычищает патч v.1.023 за пять сек! И перевод вернулся, и запахало все, как трактор! Только перезагружается часто и отчеты приходится отправлять раз в две минуты. Зато играть – одно удовольствие. Не то что этот ваш «Центр управления полетами» – непонятно ни фига, настроек прорва, все по-английски, графики какие-то… То ли дело «Shuttle Manager Онлайн»! Мы тут всей семьей развлекаемся – ракетки в космос запускаем. Уже девятнадцать штук запульнули, гы-гы. Бросьте вы эту бодягу с «Центром управления» и выпускайте вторую часть «Шатла», пока не поздно! Главное, доработайте, чтоб игра не вылетала в винду и не заставляла слать отчеты!

Вася

18:26, 10 октября, 2006
to: Василий
from: Bill Gates, Microsoft
subj.: Поздравляем!

Уважаемый Василий!
За последнюю неделю на сервер корпорации с Вашего компьютера поступило восемнадцать тысяч четыреста двадцать три отчета «о неполадках, связанных с использованием программы дистанционного управления американскими многоразовыми космическими аппаратами типа Shuttle в смешном переводе от Гоблина». Такая волна отчетов вызвала непроизвольное «зависание» и перезагрузку системы.
Когда системный администратор сервера Microsoft увидел сообщение, где ему предлагалось отправить отчет о неисправности самому себе, а также причину неисправности, он собрал вещи и ушел разрабатывать новую версию Linux. В связи с чем, уважаемый Василий, мы просим Вас принять в дар единственный экземпляр Windows Hasta la Vista! в переводе от Гоблина. Операционная система оборудована программным автодозвоном в быстрый и халявный Интернет, а отчеты о неполадках, вызванных программами сторонних разработчиков, пересылаются в шестнадцатое отделение милиции участковому Егорычу. Желаем долгой и успешной эксплуатации ОС Windows HastA LA VistA!

С уважением, Билл Гейтс

ЗЫ Вась, не в службу, а в дружбу: подбрось номерок Минобороны США. Всю жизнь мечтал это сделать!



ВЫГОДА ■ ГАРАНТИЯ ■ СЕРВИС

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.gameland.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов — купона и квитанции — любым из нижеперечисленных способов:
   - по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
   - по факсу **8 (495) 780-88-24;**
   - по адресу **119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «PC ИГРЫ» **на 6 месяцев стоит 1140 руб.** Подарочные журналы при этом не высылаются.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ

☐ на журнал «PC ИГРЫ»
☐ на комплект «PC ИГРЫ» + «Страна Игр»

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________ 200 г.

Прошу выслать бесплатный номер журнала
____

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)
Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________
телефон (____) ____________ (код)
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с ____ (месяц) 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с ____ (месяц) 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

О НАБОЛЕВШЕМ



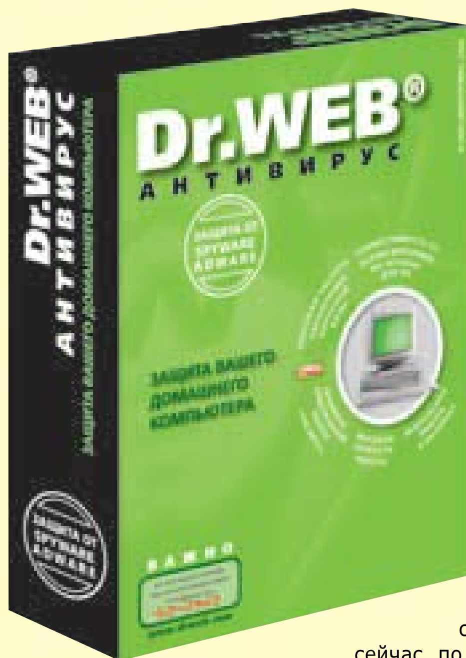
ЛОТЕРЕЯ «РОССИЙСКИЕ ИГРЫ»: УЧАСТВУЮТ ВСЕ, ВЫИГРЫВАЮТ РАЗРАБОТЧИКИ И ИЗДАТЕЛИ

Каждый месяц сталкиваюсь с одной и той же проблемой – нехваткой толковых писем. Перебрав «электронку» и вскрыв все бумажные конверты, понимаю, что ничего нового не пришло. Все послания однотипные, будто писанные по шаблону. Посему бросаю очередной клич – пиши больше, пиши чаще, пиши лучше! Составь, в конце концов, график: каждый понедельник по письму в редакцию. Тогда и мы больше узнаем о том, что ты думаешь о журнале, и лично мне, как почтальону, будет чертовски приятно.

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуй, дорогая редакция. Не сочтите за глупца, но я и впрямь в толк не возьму, почему в России делают такие скверные игры. Вроде бы уже 2006 год на дворе, а хороших отечественных проектов днем с огнем не сыщешь. Меня, как потребителя и жителя цивилизованной страны, такая ситуация сильно напрягает. Приходишь в магазин, а там, простите, всякий трэш продают. Неужто в России нет толковых разработчиков? Или, может, им мало платят?

Сережа из Москвы



Сколько им, Сережа, платят, я честно не знаю. Но думаю, что на жизнь хватает. Отчего в нашей цивилизованной (цивилизованной ли?) стране делают столько неважных игр? Причин много. Но главная, как мне кажется, – так сложилось исторически. Сперва одни разрабатывали, а другие покупали, потому что было в новинку. Потом те самые «одни» смекнули: можно делать много и быстро, все равно расхватают, как горячие пирожки. А «другие» к тому времени еще не научились отличать, как ты выражаешься, трэш от качественных игр. Да и сейчас, по большому счету, не умеют. В этом нет ничего необычного. Любая индустрия на стадии бурного развития переживает подобное. Радует одно – качественные игры в России все-таки выпускают. Пусть редко – раз-два в год – но выпускают. На этой позитивной ноте, пожалуй, и закончим. Хотя нет, вот еще: за письмо номера получай приз – коробку с антивирусом **Dr. Web**.

Доброго времени суток, редакция. Меня зовут Алена, мне уже 18 лет. Учусь на первом курсе института Очень Благородных Девиц на факультете «Вышивание крестиком». Занятия нравятся, хотя я для себя еще до конца не решила, на фига мне это вышивание сдалось. Впрочем, это все лирика.

Ваш симпатичный журнал читаю недавно. Раньше не удавалось покупать, потому что воспитатели не выделяли денег. Они и сейчас не дают, только я сама придумала, как выкрутиться – устроилась уборщицей на судоремонтный завод. Цеха, стало быть, мою. Платят, конечно, не шибко, но на **«PC ИГРЫ»** хватает. Впрочем, это опять лирика.

Перейдем к сути вопроса. Вот я смотрю на состав редакции и думаю, а чего у вас так мало девушек работает? Вроде бы журналистика – вполне женское занятие (это вам не уборщицей на судоремонтном), а в редакции одни мужики. Может, дело в дискриминации по половому признаку? Признавайтесь, изверги.

Всегда ваша, просто Алена

Алена, привет!

Отрадно, что, несмотря на все трудности жизни, ты находишь возможность приобщиться к геймерской культуре. Продолжай в том же духе. А про дам ты частично права, девушек у нас в редакции раз, два – и обчелся. Но только половая дискриминация тут ни при чем. Причин несколько. Во-первых, парни больше, чем девчонки, увлекаются игрушками. Оттого-то и авторский состав у нас на 90% мужской. Во-вторых, игровая журналистика – это не совсем полезно для здоровья. Нам даже молоко за вредность надо давать. Сидишь себе часами перед монитором, проходишь очередной шутер, а потом еще несколько суток статью пишешь. Тут глаза не то что на лоб – на макушку полезут! И все-таки находятся девушки, готовые нести сей тяжкий труд. Наши дизайнер и корректор – яркие тому примеры.

О НАБОЛЕВШЕМ



Добрый день! Подскажите, как сломать стереотип женского мышления? А именно: «если человек играет в игры, то это детство». Я проводил параллели с книгами, кинематографом, игральными картами, телевизионными сериалами. Ответ остается банальным: сериалы (фильмы, книги) – это нормально, по-взрослому, а компьютерные игры – детская забава. Как объяснить человеку женского типа мышления, что электронные развлечения – это современный способ времяпрепровождения? И что ничего постыдного и легкомысленного в этом нет.
Для справок: женскому мышлению 22 года, а мужскому 25.
p.s. Если ответа без сарказма не намечается, лучше и не отвечайте. Спасибо, что дочитали до этой строки.

Денис из Киева

Здоровеньки булы, Денис!
Чтобы понять девушку, нужно либо ею стать, либо читать правильный журнал (выбирай сам). Он хоть и об играх, но про женщин мы тоже много чего знаем. То, например, что они страх как любят серию *The Sims*. И неважно, сколько даме лет: четырнадцать, двадцать два или сорок пять. Симомании все возрасты и комплекции покорны. Только в этом деле нужно быть аккуратным. Во-первых, чтобы твоя пассия не подсела на Симов, как последний наркоман, а во-вторых, чтобы и самому не поддаться соблазну вырастить семейку-другую. Вот Миша Бузенков, например, не сдержался – сдача номера на носу, а он все в *The Sims 2: Pets* рубится. Тоже мне, юный животновод...
Ничего постыдного и легкомысленного в электронных развлечениях нет (если это, конечно, не хентай или похабщина вроде *«Рандеву с незнакомкой»*). Главное только, чтобы за играми ты не забывал о «женском мышлении». Ведь его, в отличие от *Quake 4* или *Dark Messiah of Might and Magic*, можно пощупать, поцеловать и обнять.

Привет-привет, **«PC ИГРЫ»**! Я увлекаюсь не только играми, но и постоянно торчу перед телеком. Как вы, наверное, знаете, рекламы там выше крыши. Порошки всякие стиральные (хорошо, хоть стиральные), подгузники, щетки зубные... Но, что интересно, рекламы игр я пока не видел. Хочу у вас спросить: рекламируют ли по телевизору новые игры? И если да, когда эти ролики можно увидеть?

Андрей Околица

Здравствуй, Андрюша.
Признаться, рекламы игр я по «ящику» тоже не видел. Здравый смысл подсказывает, что ее там просто нет. Обидно, конечно, но и вполне объяснимо – не доросла еще игровая индустрия, не доросла. Зато годков это через пять-шесть включишь Первый канал, а там реклама пятого Doom'а на полминуты! А что? Мечтать не вредно. А уже сейчас по телеку можно увидеть рекламный ролик нашего журнала. Как купишь номер, внимательнее смотри каналы «ТНТ» и MTV. Мы для тебя подготовили пятнадцатисекундный сюрприз.

Привет, дорогая редакция! Недавно запустил *Fable: The Lost Chapters*. Так там одного чувака (лысого и только в штанах) зовут Shon LEVI! Игра, естественно, пиратская. Хочу узнать, имеет ли этот герой отношение к Даниилу Леви?

Роман Банковский

Уж не в курсе, имеет ли Shon Levi отношение ко мне, но то, что я к нему имею (отношение, стало быть) – бесспорно. Помню, позапрошлым летом с коллегами день игрового журналиста праздновали. Утром на скамеечке, днем в ресторанчике, вечером в баньке тосты зачитывали. В общем, домой я плелся уже «хорошеньким». Смотрю – за поворотом гопники толпятся. Ну, думаю, прорвусь – и не от таких ноги делали! А тут – странное дело. Я влево – они влево, я вправо – они туда же. Короче, скрутили меня негодяи, связали по рукам и ногам да потащили в подвал. Я испужался до смерти – представил, что сейчас будут оргии устраивать. А они хуже: налысо побрили, до штанов раздели, нацепили датчики разные (чего-то про моушен кэпчер бубнили) и заставили лезгинку танцевать. Час плясал, два, потом свалился без сил.
Я и забыл про тот случай, а тут недавно пиратскую Fable купил и глазам не поверил. Гляжу, на экране я – лысый, в штанах, отплясываю. Вот такие чудеса случаются, друзья. Не ходите по вечерам одни.

О НАБОЛЕВШЕМ

Приветствую вас, создателей величайшего журнала **«PC ИГРЫ»**! Сидел я как-то на кухне и размышлял о проблемах и делах, и появился у меня странный вопрос: сколько весит интернет? И можно ли его выкачать весь без остатка на жесткий диск, если, конечно, позволит пространство на нем? Я ломал голову над этим недолго, так как понял: зачем ломать голову, если есть в «PC ИГРАХ» рубрика «О наболевшем», а ведет ее всеми уважаемый Даниил Леви?! Он-то не первый год работает в журнале, да и в «большую розетку» (так интернет называют, если кто не понял) лазит почаще, чем я. Авось, подскажет, можно или нельзя.

Заранее благодарю, GUPZ



Привет, GUPZ!
Сперва я бы хотел предостеречь всех читателей и почитателей: в розетку лучше нос не совать! У меня недавно кролик соседский гостил. Любопытный... Ну прям как бабка у твоего подъезда. Животине-то невдомек, что GUPZ «большой розеткой» называет интернет. В общем, поскакал он к той самой розетке – думал, пожрать дадут. Обнюхивал все, изучал, а потом как ХРЯСЬ! Все 220 вольт в нос! Бедняга теперь больше на пекинеса смахивает.
Ладно, про животных больше не буду, а то на гринписовцев нарвусь.
Когда «Спартак» еще не проигрывал «Баварии» 0:4, а президентом был Ельцин, я и вправду пытался выкачать весь интернет. День пытался, два мучался. Качал все, на что модемного коннекта хватало: картинки с голыми женщинами, музыку от женщин (не голых), иконки с животными (попрошу не ржать!) и прочую дребедень. На третьи сутки компьютер не запустился (я сразу понял – это не из-за вирусов, а из-за того, что я весь интернет выкачал), пришел старший брат и, проявив настоящую братскую любовь, дал мне хорошую затрещину по балде. С тех пор я никому не советую выкачивать весь интернет. Ведь я давно выкачал его сам.

Здравствуйте, «премногоглубокоуважаемая» редакция журнала **«PC ИГРЫ»** и все геймеры и геймерши России. Приветствуют вас два закадычных друга. Много раз хотели написать, да не было времени - все рубились в ***Devil May Cry 3*** (которую вы опустили), ***Fable***, ***NFS: Most Wanted***, ***GTA: San Andreas***, ***The Bard's Tale***... И вот после летнего застоя решили вам написать. А точнее, задать несколько вопросов:
1) Почему не выходят экшены про джедаев? Собираются ли в ближайшем будущем делать такие игры?
2) Какой конфигурации должен быть компьютер, чтобы играть при максимальных видео-настройках во все современные игры без тормозов?
3) Сколько часов в неделю проводит за играми ваша редакция (для удовольствия, естественно)?
4) Какой человек в мире прошел больше всего игр?

С уважением, TOR и Alex из Каргата

Привет, TOR и Alex.
Премногоглубокоуважаемая редакция журнала «PC ИГРЫ» (наша, что ль?) не придумала ничего оригинальнее, чем просто ответить на ваши вопросы. Хотя и не без фирменного юморка.
1) Экшены про джедаев не только выходят, но и замечательно входят. Последним на страницы нагло ворвался *LEGO Star Wars II*. Мало того что обматерил всех, так еще и отхватил аж восемь баллов! Рекомендуем!
2) Хотите современные игры, да еще и без тормозов? Хе-хе, размечтались, ребятушки. Даже у нас таких мощных компьютеров нет. А если вам апгрейд каждые полгода в тягость, затаривайтесь приставками. С ними все просто: раз потратился и больше не тревожишься. Консоль любую игрушку (для нее выпущенную, само собой) потянет.
3) Наша редакция для удовольствия, естественно, не играет. Это ж сколько времени-то нужно – для удовольствия чтобы. Мы как-то за деньги привыкли. А играть для себя слишком накладно выходит.
4) Книга рекордов Гиннеса о самом матером геймере не в курсе, так что у вас есть неплохой шанс стать знаменитыми. Только про премногоглубокоуважаемую редакцию не забудьте – идейку-то мы подкинули.

О НАБОЛЕВШЕМ

Привет, самая редакционная редакция в мире! Хотелось бы поднять немаловажный вопрос, который волнует не только меня, но и всех геймеров. Как бороться с недоброжелательными продавцами, которые повышают цены на ваше издание до таких высот, какие и Биллу Гейтсу не снились? Лично я еще не работаю, а журнал покупать хочу – **«PC ИГРЫ»** должны лежать у меня на столе в обязательном порядке. Деньги брать откуда-то надо, так что я беру их из родительского кошелька… Но ведь это не может продолжаться вечно!
Подскажите, пожалуйста, что делать? Уверен, другие поклонники вашего журнала тоже озабочены этим вопросом.

Заранее большое геймерское спасибо, CroPP

Совершенно случайно после получасовых поисков на столе главного редактора мне удалось обнаружить странную инструкцию. На сложенном пополам листе А4 крупными буквами красовалось: «Руководство по борьбе с недобросовестными продавцами. Часть первая». Здесь привожу отрывками (полную версию можно приобрести в редакции):
«…Окончательно убедившись в том, что продавец является недобросовестным, переходите к одному из следующих действий.
1) Подойдите к продавцу на расстояние вытянутой ноги и хорошенько с этой ноги влепите ему по колену. На крики и угрозы внимания не обращайте. Наклонитесь к корчащемуся от боли негодяю и голосом Арнольда Шварценеггера скажите: «Асталависта, бэйби». Минусы: противозаконно; к тому же, если у продавца вместо ноги протез, вы рискуете огрести по полной, поэтому заранее вызовите «Скорую помощь».
4) Обклейте торговую точку плакатами с изображением журнала, напишите на них рекомендованную цену и фразу «Кто купит дороже, тот лопух». Минусы: противозаконно; к тому же, если продавец вас застукает, вы рискуете две недели провести в больнице, поэтому заранее вызовите «Скорую помощь».
8) Вместе с тридцатью друзьями организуйте акцию. С интервалом в пять минут каждый подходит к продавцу и говорит: «Хочу купить у вас «PC ИГРЫ» по рекомендованной цене». Минусы: так как редкие продавцы отличаются терпением, кто-то из последних друзей рискует серьезно схлопотать по башке, поэтому заранее вызовите «Скорую помощь».
12) Подпишитесь на «PC ИГРЫ». Минусов нет. Одни только плюсы…»

Здравствуй, редакция **«PC ИГР»**! Пишу вам из далекого города Комсомольска-на-Амуре, что в Хабаровском крае. Читаю ваше издание с января 2005 года. Хочу поблагодарить за то, что быстро доставляете журнал. К нам он приходит всего через три дня после выхода.
А теперь, собственно, вопрос. В 33-м номере в конкурсе от Гоблина по ***«Санитарам Подземелий»*** вы написали, что в журнал будет вложена эксклюзивная наклейка, а пятая появится в коробке с игрой. Так вот, мы с друзьями, как купили журнал, решили посмотреть, что там за наклейка! Оказалось, это открытка. Но мы-то этого не знали, поэтому разорвали открытку пополам (хотели наклеить куда-нибудь)! На этом мы не успокоились. Дабы убедиться, что это действительно открытка, мы скинулись и купили еще один журнал, но и там эту наклейку не обнаружили. Что же это у вас за шутки? Теперь мы имеем две открытки, порванные пополам!

Леха (B.A.E.)

И тебе здравия, Леха. Редакция любимого журнала в срочном порядке отправлена на курсы «Как отличить открытку от наклейки». Стоит отметить, что мы регулярно совершенствуем свои знания и профессиональные навыки. Так, например, недавно побывали на семинаре «Где находится Непал?» и мастер-классе «Рабочие DVD – в массы»! Короче говоря, всю грызем гранит науки. Зубы еще вроде бы не сточили.

На письма отвечал Даниил Леви



САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

http://forum.gameland.ru



СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

В прошлом номере в статье об игре ***Fallen Lords: Другой Мир*** написано, что Барселона – столица Испании. Я, конечно, в школе не очень хорошо учился, но автор, кажется, ошибся. Нет?



ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Да, еще как ошибся. В наказание он отправлен на экскурсию по маршруту «Мадрид – Барселона – Мадрид». За свой счет. Мы же приносим свои извинения за эту нелепую оплошность.



СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Очень удивила авторская колонка «Фримен – гей» из прошлого номера. Это что за творчество? И кто такой Альпийский Джо?



ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Вообще, «Это что за творчество?» задумывалось шуткой. Видимо, юмор поняли не все. Учтем это в будущем. Альпийский Джо – заезжий автор, звезда российской игровой журналистики и просто хороший человек. Будет периодически для нас писать.



СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

На носу Новый год. Что будет в 12-м номере?



ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Как и положено: подарки, сюрпризы, необычные материалы. Мы сделаем все возможное, чтобы этот номер сильно отличался от остальных.



Разрабатывает ли Crytek вторую часть Far Cry?
Над чем трудится великий Джон Кармак?
Появится ли на компьютере Halo 2?



СПРОСИ «PC ИГРЫ»



Выйдет ли *Halo 2* на PC?
Alexey1989

Мы наконец-то можем ответить однозначным «да», однако есть нюансы. **Microsoft** решила использовать брэнд ***Halo*** своим любимым способом, а именно чтобы привлечь внимание покупателей к новой технологии. Первая часть серии когда-то с блеском исполнила роль «завлекалочки» для Xbox, а PC-версия второй подтолкнет людей к покупке ***Windows Vista***. В одном из пресс-релизов компания назвала проект ***Halo 2 for Windows Vista***: игра станет эксклюзивом для новой операционной системы. Минусы очевидны: высокие системные требования и необходимость «пересаживаться» на другую ОС. Но в то же время есть и плюсы. Во-первых, проект наверняка окажется гораздо красивее, нежели его родственник с Xbox. Во-вторых, многие элементы разработчикам придется создавать с нуля, а это хорошая возможность избежать обычных для «портированной» версии болячек вроде плохого управления. Кстати, над PC-версией корпит именно **Bungie**, создательница серии, а не сторонняя студия. Напомним, что компьютерный вариант первой части в свет вывела **Gearbox Studios**.
Помимо собственно Halo 2 в PC-версию войдет дополнительный набор многопользовательских карт (на Xbox его выпустили отдельно уже после «премьеры» проекта) и мощный редактор уровней. С его помощью игроки легко создадут собственные арены для сетевых баталий. Выйдет Halo 2 в январе следующего года, хотя дата может еще не раз перемениться.



Игра выйдет с набором мультиплеерных карт в комплекте.



Что такое флэшевые MMORPG?
Миша Лучников



Потасовка в браузерной MMORPG «Легенда: Наследие Драконов».

Это онлайновые ролевые игры, которые не нужно устанавливать на PC: они открываются прямо в окне Internet Explorer, Opera или любого другого браузера, собственно, поэтому их еще называют браузерными. От аналогичных экшенов и аркад флэшевые MMORPG отличаются количеством участников. Как и в «серьезных» MMO-проектах, игроки путешествуют по огромным мирам, общаются друг с другом, сражаются, зараба-

О НАБОЛЕВШЕМ

тывают опыт, покупают доспехи и оружие. Конечно, флэшевые игры не могут похвастаться продвинутой графикой, но зато они, как правило, бесплатны и запускаются практически на любом относительно современном компьютере с доступом в интернет.

? Разрабатывает ли Crytek вторую часть *Far Cry*?

Семен



Crysis выглядит бесподобно. Far Cry 2 вряд ли будет хуже.

! Вообще, **Crytek** сейчас засучив рукава трудится над ***Crysis***. Однако в планах издательства **Ubisoft** сиквел, как выяснилось, все же значится. Компания еще не делала официальных заявлений, но драгоценная информация, как это часто бывает, «утекла» без спроса. Злоумышленники похитили с серверов Ubisoft двухгигабайтный файл, содержавший не предназначенные для широкой общественности скриншоты, логотипы и просто названия недавно анонсированных или вообще не анонсированных проектов. Среди прочего в нем промелькнуло имя ***Far Cry 2***, хотя никаких подробностей о сиквеле пока не сообщается.

? Чем отличаются платные серверы сетевых RPG от бесплатных?

Медведкин

! Абонентская плата взимается разработчиками со вполне определенной целью: чтобы окупить время и силы, потраченные на поддержание виртуального мира в хорошем состоянии. На официальных, платных серверах сотрудники следят за соблюдением правил игры (вылавливают гнусных читеров), оперативно устраняют обнаруженные ошибки и консультируют столкнувшихся с проблемами пользователей. Разумеется, всем игрокам также гарантируют сохранность личных данных. На неофициальных серверах можно играть бесплатно, но и все вышеперечисленные блага ты вряд ли получишь.

? При установке некоторых игр появляется предложение проинсталлировать еще и какой-то *PunkBuster*. Что это такое?

Илья Кареев

! ***PunkBuster*** – широко распространенная «античитерская» программа. PunkBuster регулярно сканирует память PC в поисках хакерских приложений и внимательно следит за файлами игры: если хоть один из них будет изменен, чуткий страж просто не пустит тебя на сервер. Среди опекаемых PunkBuster проектов немало громких хитов, в их числе ***Prey***, ***F.E.A.R.*** и ***Battlefield 2***.

? Правда ли, что певица Глюкоза появится в качестве игрового персонажа?

Jacombo

! Правда, компания **GFI** работает сразу над двумя проектами: экшеном с «оригинальным» названием ***Gluk'oza: ACTION!*** и стратегией ***«Gluk'Oza: Зубастая Ферма»***. В обеих играх певица предстает в образе воинственной блондинки, хорошо знакомом ее поклонникам по клипам. Стратегия повествует о войне девушки и ее соратников с агрессивными свиньями – дружно вспоминаем песню «Швайне» (подробнее в статье про **«Игроград»**). О Gluk'oza: ACTION! пока известно совсем немного: разработчики обещают совместить в игре драки и стрельбу из разнообразного оружия. Оба проекта выйдут в этом году.



Вряд ли стратегия с певицей в главной роли привнесет в жанр что-то новое.



«Gluk'Oza: Зубастая Ферма» разрабатывается на движке «Комбата».

? Вы, случайно, не знаете, над чем сейчас работает Джон Кармак (John Carmack) и студия id Software?

А. Варыгин

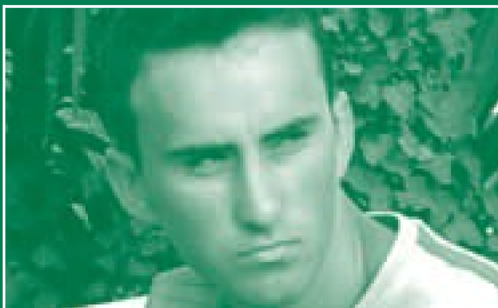
! В данный момент **id** корпит над новым экшеном. Информации, естественно, минимум, но то, что есть – здорово интригует. Очередной хит студии не будет связан с ее легендарными сериями ***Wolfenstein***, ***Doom*** и ***Quake***. Игра создается на свежем движке от **Джона Кармака**, технологии которого всегда совершают небольшой переворот в индустрии электронных развлечений.

? Скажите, почему некий сайт APEHA.ru постоянно «заползает» в мой *Internet Explorer*? Какую бы стартовую страницу я ни выставлял, через некоторое время она самостоятельно меняется на АРЕНА.ru. Как быть?

Водолазский Константин

! Эта проблема действительно существует и донимает многих. За ее решением мы обратились к нашим специалистам по программному обеспечению **Сергею** и **Марине Бондаренко**. Вот что советуют эксперты: «Такие неприятности возникают, когда программы-паразиты меняют настройки ***Internet Explorer***, в частности, адрес стартовой страницы. Как с этим бороться? Необходимо установить программу класса ***Adaware*** (например, с сайта **http://www.lavasoft.com**) и проверить систему на предмет наличия рекламных модулей. Это такие утилиты, которые незаметно «просачиваются» на жесткий диск и втихаря затаскивают на твой PC рекламу. Из-за них появляются странные баннеры и меняются адреса стартовых страниц. Есть и более простой способ – перейти на другой браузер, например, ***Opera***. Исподтишка поменять ее настройки программам-паразитам гораздо сложнее».

Есть вопрос, но ты не знаешь, кому его задать? Смело пиши нам на электронную почту ask@pc-games.ru или в редакцию по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, журнал «РС ИГРЫ» с пометкой «Спроси "РС ИГРЫ"». В каждом номере мы будем отвечать на самые интересные вопросы читателей!



ПАТЧИ ЗА НАШ СЧЕТ

Павел Демин

Я приобщаю вас к наркотику под названием «новинка», а вся прелесть новинок состоит в том, что они очень недолго остаются таковыми. Ибо тут же возникает следующая новинка, которая обратит предыдущую в бросовое старье.
Фредерик Бегбедер. «99 франков»

Мы только убеждаем «электроников»: да, ребята, вы все делаете правильно, продолжайте в том же духе

Осень – время, когда выходят игры спортивной линейки EA Sports. Свет уже увидели *Madden NFL 07*, *NHL 07*, *NBA Live 07*, *Tiger Woods PGA Tour 07*, *FIFA 07* и не только они. Ни у кого и не было сомнений, что проекты займут верхние строчки чартов продаж и получат неплохие отзывы в прессе, несмотря на то что по существу являются патчами.

Такая ситуация сложилась и по нашей с тобой вине. Мы, покупатели, своим кошельком каждый год только убеждаем «электроников»: да, ребята, вы все делаете правильно, действуйте дальше в том же духе! И они продолжают нас дурачить и будут делать это, пока есть спрос.
А как иначе? Ведь у любителей виртуальных состязаний почти нет альтернатив. Исторически сложилось, что EA – ведущий производитель спортивных игр. Может быть, сейчас позиции компании не одинаково сильны на всех фронтах, как раньше (к примеру, обороты набирает серия ***Pro Evolution Soccer***), но американский «монстр» по-прежнему диктует моду.



А играть в ***NHL 06***, когда все уже перешли на NHL 07, – это, видишь ли, немодно. Несогласного с этим быстро убедят в обратном. Ведь EA не выпускает патчи для своих старых игр. Тебе как бы ненавязчиво говорят: переходи на свежий продукт – там-то все как надо. Выходит, покупка новой версии – мера чуть ли не вынужденная? Фактически так и есть.
Но чтобы ты ни в коем случае не сомневался в существовании выбора, «электроники» всегда проводят мощные PR-кампании в поддержку своих продуктов. Оглашаются «вкусные подробности», которые долго «перетираются» играющей общественностью. И вот мы в очередной раз думаем, что ну уж в этот раз все будет по-другому. Но так бывает редко. ОЧЕНЬ редко.
Пелена с глаз сходит только после релиза, когда деньги уже уплачены. Мы понимаем, что изменения в игре носят косметический характер и нам подали то же самое блюдо, иначе заправленное во второй (третий, пятый, десятый) раз. Мы бьем себя пяткой в грудь и внушаем: в следующий раз не поддадимся гипнозу! Но через год история повторяется.
Что делать? **Мэтт Галло** (Matt Gallo), статья (**www.gwn.com/articles/article.php/id/775/p/4/**) которого подтолкнула меня на написание этой колонки, призывает доказать компаниям, что мы не желаем платить за патчи и «сырые» игры, и бойкотировать подобные продукты. Что ж, похвально. Но вряд ли к кучке ополчившихся геймеров прислушаются издатели.
Я уже не знаю, что изменит ситуацию к лучшему. Раньше думал, что конкуренция. Но **Konami**, вместо того чтобы обойти EA, сама встала на порочный путь: ***PES5*** едва ли отличался от ***PES4*** больше, чем ***FIFA 06*** от ***FIFA 05***. Дурной пример заразителен, да.
Выходит, пока нам остается только сидеть и дивиться тому, как люди делают шальные деньги. Конечно, случаются и приятные неожиданности – ***FIFA 07*** нас приятно удивила. Пусть впечатление изрядно подпортил старый движок, но улучшения в геймплее налицо. Однако никто не гарантирует, что в следующем году «электроники» вновь не поставят заезженную пластинку...



Konami, вместо того чтобы обойти EA, сама встала на порочный путь... Дурной пример заразителен



■ Звезда на обложке – еще одна гарантия успешных продаж.



КОГДА ВОДА БЫЛА МОКРЕЕ…

Роман Епишин

Стремительно приближающийся ноябрь с яркой красно-желтой листвой и частыми дождями заронил в душу семена осенней меланхолии. Из потаенных уголков памяти, словно сыростью, потянуло тоской по дням, давно минувшим, разменянные годы с удвоенной силой надавили на плечи, а кто-то донельзя ехидный, неведомо как забравшийся в черепную коробку, принялся нашептывать, что так хорошо, как раньше, уже никогда не будет. Не устояв под столь массированным натиском, твой покорный решил окунуться в золотое прошлое, когда трава была зеленее, вода мокрее, а радиационный фон гораздо ниже.

А что такое путешествие в прошлое для геймера? Конечно, запуск любимой игры! Да не той, что прошел год-полтора назад, а настоящей классики, антиквариата пятнадцатилетней давности. После недолгих раздумий выбор пал на приключенческий проект ***Another World***, появившийся на свет в далеком 1991-м. Пару месяцев назад вышло так называемое «коллекционное издание» игры, адаптированное под современные PC. Им-то я и решил себя порадовать. От оригинального релиза образца 91-го ***Another World Collector's Edition*** отличается лишь поддержкой высоких разрешений. Согласись, играть на 19-дюймовом мониторе при 320х200 было бы, мягко говоря, неудобно.



Другой мир встретил меня до боли знакомым антуражем. Неказистые, но милые модели персонажей, слабовато детализированные, но нарисованные явно с любовью фоны живо напомнили о днях минувших, но через несколько минут сладкий морок развеялся. Передо мной оказалась интересная, даже по-своему гениальная старая игра – не более. Another World почему-то утратила ореол той магической притягательности, которая запомнилась мне на долгие годы.

Когда-то зацепивший шедевр по прошествии нескольких лет уже не заденет за живое потому, что меняемся мы сами и мир вокруг нас

И без того квелый, я совсем раскис, работать отказался и погрузился в глубокий самоанализ с целью дать ответ на вопрос: почему? Почему игра, которой в прошлом едва ли не поклонялся, пятнадцать лет спустя оказалась всего лишь хорошей адвенчурой? И дело тут не только в Another World. Уверен, многие, запустив любимый, но старенький хит, испытают похожее чувство.

В моем случае ответ нашел тот самый ехидный некто, поселившийся в черепной коробке. Когда-то «зацепивший» шедевр по прошествии нескольких лет уже не заденет за живое потому, что меняемся мы сами и мир вокруг нас. Та же Another World в 1991-м стала едва ли не первым полноценным путешествием в действительно ДРУГОЙ мир. На фоне совсем уж схематичной графики иных проектов бодро скачущий по экрану человечек (уже тогда, кстати, анимированный при помощи motion capture) воспринимался на ура. А разворачивавшиеся на экране приключения захватывали почище многих книг.

Сегодня же попасть в другой, виртуальный мир проще простого. Более того, самый захолустный игровой магазин предложит целую россыпь хитов на любой вкус, с которыми былому шедевру ни графикой, ни звуком не тягаться. В чем же мораль? А вот в чем: если хочешь сохранить в памяти хрупкий образ ТОЙ САМОЙ ПЕРВОЙ игры, не тревожь его новыми впечатлениями. Проект твоей мечты блестяще сыграл свою роль в нужное время и нужном месте. Запускать его сейчас, спустя насыщенные событиями годы – кощунство!



Для спасения все средства хороши: будем бить в пах. Серьезно!



Герой убегает от потока воды, ползает по вентиляции, спасается от камнепада – словом, совсем не скучает.

Почему игра, которой в прошлом едва ли не поклонялся, пятнадцать лет спустя оказалась всего лишь хорошей адвенчурой?



Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся – срочно
купите журнал MAXI tuning

уже в
продаже

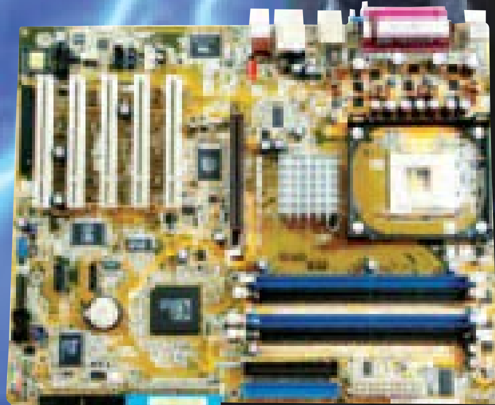


КОНКУРС

ИЗМЕРЬ СВОЙ INT

Ответы на вопросы шли на электронный ящик **int@pc-games.ru** или обычной почтой по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»**.

Ты вдоль и поперек исследовал северные окрестности Faerun'a и знаешь Neverwinter как свои пять пальцев? Есть шанс это проверить! Выиграв конкурс, ты не только произведешь впечатление на редакцию, но и получишь замечательный приз: материнскую плату ASUS P4R800-V Deluxe. Если дать все ответы сразу не получится - не отчаивайся! Лучше внимательно прочитай статью о сеттинге Forgotten Realms.



ВОПРОСЫ

1) Какое прозвище получил отряд личных телохранителей Лорда Нэшера (Lord Nasher)?
a. Blackguards
b. Neverwinter Nine
c. Shadow Adepts
d. Divine Champions

2) Сколько жителей насчитывает город Neverwinter?
a. 1598
b. 1347840
c. 23192
d. 666

3) Регион, где находятся Nevewinter и Luskan называется:
a. Sword Coast
b. Savage Frontier
c. Cormyr
d. Calimshan

4) В сериале Neverwinter Nights мы путешествуем в компании говорящего кобольда. Как его зовут?
a. Deekin
b. Elminster
c. Drizzt
d. Maugrim

5) Одна из пяти рас-создателей, которую пытались воскресить культисты в первой Neverwinter Nights, называлась:
a. Саурианe (Saurian)
b. Драконы (Dragons)
c. Фаэриммы (Phaerimm)
d. Дергары (Duergars)

Ночь – самое прекрасное время суток, это тебе скажет любой романтик. Чего только не увидишь на улицах ночью... Впрочем, некоторые события, происходящие исключительно после захода солнца, к романтике не имеют никакого отношения. Например, пока законопослушные граждане видят сны, по пустынным улицам носятся на безумных скоростях дорогущие тачки. А что творится в неблагополучных кварталах! Там и днем неспокойно, а уж ночью случается такое, что только держись!
Темнота в компьютерных играх тоже очень заманчива. И опасна! Насколько? А вот это мы сейчас проверим. Попробуй совершить под покровом тьмы какой-нибудь немыслимый поступок! В твоем распоряжении десятки игр из самых различных жанров: ***GTA***, ***Neverwinter Nights***, ***«Мор. Утопия»***, ***Need for Speed Underground***, ***Hitman*** и многие другие. Заставь героя выпрыгнуть из вертолета, сделай мертвую петлю на новенькой Ferrari, разделайся в переулке с целым взводом отпетых головорезов, словом, прояви фантазию. И не забудь увековечить свое деяние с помощью зрелищного снимка. А затем вышли его нам. Адрес прежний: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ» или shot@pc-games.ru.
Автору самого безбашенного творения достанется видеокарта ASUS AX800XL.

Ночь нежна

МЕГА-BESTSHOT #11





КОНКУРС

ГОРЯЧАЯ СОТНЯ

Этот конкурс – самый крутой и масштабный из тех, которые мы проводили за последнее время. Тебе предстоит побороться за весьма солидный приз, а именно – МОЩНЕЙШИЙ ГЕЙМЕРСКИЙ КОМПЬЮТЕР, на котором все современные хиты полетят быстрее ветра. Тот, кто станет обладателем этой зверь-машины, может спокойно забыть про апгрейды года на полтора, а то и на два. Но это еще не все. В дополнение к мега-компу мы разыгрываем... ЦЕЛЫХ 100 MP3-ПЛЕЕРОВ! Так что шансы на выигрыш весьма и весьма высоки!

УСЛОВИЯ КОНКУРСА

Конкурс проводится в три этапа. В прошлом номере (10-м) мы опубликовали первую порцию вопросов. В нынешнем (11-м) продолжаем проверять твои знания и заканчиваем в следующем (12-м).

Чтобы победить в конкурсе, надо правильно отвечать на заданные вопросы и таким образом набирать баллы. Чем сложнее вопрос, тем больше баллов на нем можно заработать.

Победитель, набравший наибольшее число баллов, станет обладателем зверь-машины. А те 100 участников, которые окажутся ближе всего к максимальному числу баллов, получат каждый по mp3-плееру.

Имена победителей станут известны нам уже 1-го января, и сразу после Нового Года призы отправятся к счастливым обладателям.
А итоги мы опубликуем в 3-м номере за 2007 год.



ГДЕ НАЙТИ ОТВЕТЫ?

Особенность конкурса – в нем может успешно участвовать каждый, независимо от глубины познаний в играх и жанровых предпочтений. И геймер с 10-летним опытом, освоивший все возможные жанры, и новичок могут участвовать практически на равных. Дело в том, что ответы на подобранные нами вопросы можно узнать или полистав предыдущие номера «PC ИГР», или порывшись в архиве журнала на сайте **www.gameland.ru**, или покопавшись в Интернете. На крайний случай – спросив у друзей-геймеров.

ВТОРОЙ ЭТАП

ВОПРОСЫ

Вопросы разделены на **три группы**. В первую группу входят вопросы об **играх**. Ко второй группе относятся вопросы из области компьютерных **технологий** – без которых, как ты понимаешь, игры далеко не уйдут. Третья группа – самая необычная. В нее включены вопросы про **журнал**, который пишет и про игры, и про технологии. Догадываешься, о каком журнале идет речь? ;)

I ИГРЫ

1) Сколько игроков может сражаться одновременно в Dark Messiah of Might and Magic? *(1 балл)*
А) 32
Б) 16
В) 8

2) Как зовут возлюбленную главного героя из Final Fantasy VIII? *(3 балла)*
А) Quistis
Б) Rinoa
В) Aeris

3) Как называлась самая первая RTS? *(5 баллов)*

II ТЕХНОЛОГИИ

1) Где располагается головной офис компании ATI? *(1 балл)*
А) В Канаде
Б) В Японии
В) В России

2) В каком году компания NVIDIA купила 3dfx? *(3 балла)*
А) 2000
Б) 1997
В) 1999

3) Как называлась первая программа, разработанная компанией Microsoft? *(5 баллов)*

III ЖУРНАЛ

1) Кто из авторов «PC ИГР» пишет под псевдонимом "Tordosss"? *(1 балл)*
А) Роман Епишин
Б) Даниил Леви
В) Иван Закалинский

2) Какую оценку поставил Правильный экшену Max Payne 2: The Fall of Max Payne? *(3 балла)*
А) 9
Б) 7.5
В) 8

3) Героиня какой игры красовалась на обложке 1-го номера 2005 года? *(5 баллов)*

КУДА И КАК ПИСАТЬ

Пиши на **100@pc-games.ru** или по адресу: **101000, Москва, Главпочтампт, а/я 652, «PC ИГРЫ»**. И не забудь указать в теме письма или на конверте название конкурса: **«Горячая сотня»**.

В самом письме должны содержаться:
1) Твоя фамилия, имя, отчество.
2) Твой полный почтовый адрес с индексом.
3) Ответы на вопросы.

Неправильно оформленные письма к участию в конкурсе не принимаются!

СРОКИ

Ответы на вопросы второго этапа конкурса принимаются **до 1 декабря**.



КОНКУРС

Ответы на вопросы шли до 1 декабря включительно на электронный ящик fifa@pc-games.ru или обычной почтой по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ».



ИГРА ГОЛОВОЙ





Знаком с серией *FIFA* с пеленок и считаешь себя настоящим знатоком виртуального футбола? Докажи это создателям твоей любимой игры! Electronic Arts приготовила для победителей конкурса 10 коробок с игрой, 10 CD-кейсов и столько же футболок, на которых красуется логотип *FIFA 07*. Получить фирменный комплект ты сможешь, если верно ответишь на наши вопросы. Дерзай!

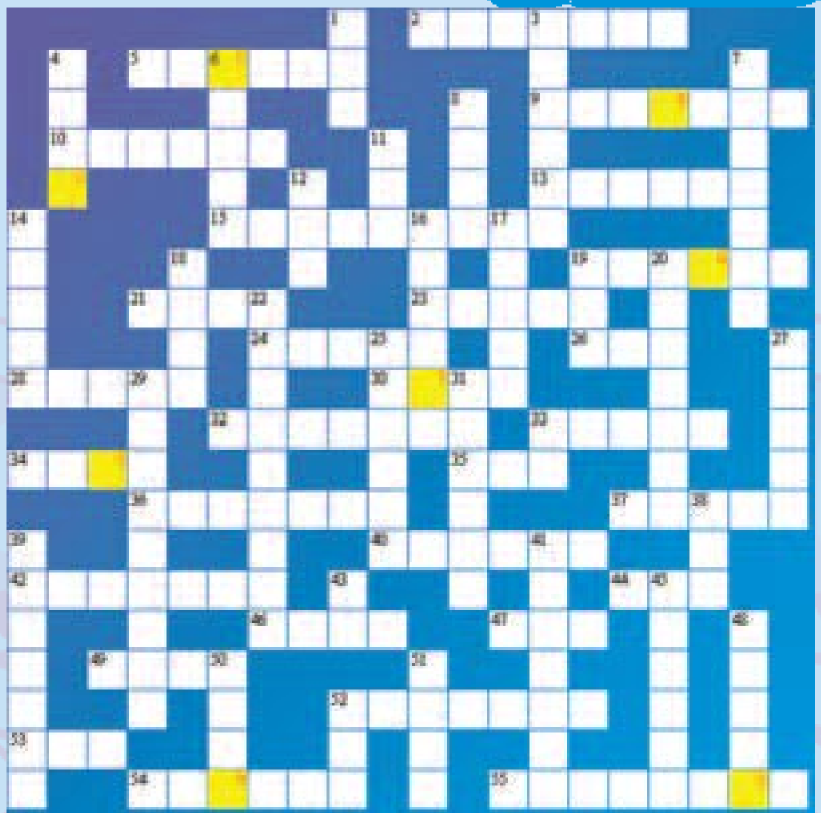
1. Сколько игр серии FIFA вышло на PC за все время ее существования?
А. 16
Б. 17
В. 18
Г. 19

2. Какие футболисты впервые украсили коробки с игрой?
А. Роналдинью и Руни
Б. Дель Пьеро, Анри, Рональдинью
В. Давидс, Гиггз, Роберто Карлос
Г. Виера, Морьентес, Шевченко

3. В каком году в играх серии FIFA появилась система “First Touch”?
А. 2003
Б. 2004
В. 2005
Г. 2006

4. Самый сильный игрок сборной России в FIFA 07, по мнению специалистов Electronic Arts, – это...
А. Лоськов
Б. Аршавин
В. Измайлов
В. Акинфеев

Традиционный кроссворд «PC ИГР» на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд полностью составлен на английском языке.



ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

2. Ранний вариант подзаголовка третьей части ***Prince of Persia*** (одно из слов названия).
5. Часто встречающееся в экшенах оружие. Обычно «подвешено» на цифру «2».
9. Разработчики отличного мода ***Half-Life: Opposing Force*** и серии ***Brothers in Arms***.
10. Кем по сути своей был ЛеЧак из ***Curse of Monkey Island***?
13. ****** ***Earth*** – неплохой трехмерный клон ***Age of Empires***.
15. В играх этого жанра персонаж геймера выступает в качестве вольнонаемного бойца, бороздил огромные морские (как вариант – космические) просторы и перевозил различные товары.
19. Популярная пару лет назад разновидность ядра процессоров **Athlon**.
21. Функция приближения обзора в шутерах (как правило, посредством оптического прицела).
23. Самое крепкое средство передвижения в ***GTA 3***.
24. Городишко из ***Might & Magic VIII: Day of Destroyer***, который периодически подвергался набегам орков.
26. Самая бюджетная комплектация компьютерного «железа».
28. Как звали прыткую ручную мартышку китаянки Мии из ***Desperados: Wanted Dead or Alive***?
30. Разработчик ***Mobile Forces*** и ***Hostile Waters: Antaeus Rising***.
32. Имя главной сценаристки диалогов для ***Beyond Divinity***. Подсказка: девушка имеет наипрямейшее отношение к создателю вселенной **Discworld** Терри Пратчетту.
33. ***** ***Rally*** – неплохая гоночная аркада от польской студии **Techland**. На движке этой игры создан отечественный проект ***«Экспедиция-Трофи: Мурманск–Владивосток»***.
34. Извечный враг человека и протосса.
35. Самый легкий демон в ***Doom 2***.
36. Легкая пехота римлян в ***Legion Arena*** (***«Легионы Рима»***).
37. В честь этого серфера назван отличный симулятор... серфинга (вот неожиданность, правда?!) 2003 года.
40. Популярная серия «экшенов на колесах» от **Reflections Software**. На PC выходили только первая и третья части.
42. Мегаполис в ***Scrapland***.
44. Напарник сумасшедшего кролика-полицейского из легендарного квеста 1993 года от **Lucas Arts**.
46. Ядреная кола из мира ***Fallout***.
47. Провальное ответвление сериала ***Myst***.
49. Гениальный sci-fi экшен от **Monolith**. Жаль, что этот проект не снискал большой любви геймеров.
52. Главный герой ужасного beat'em'up'a ***«Бой с Тенью»***.
53. Один из древнейших видеостандартов, спектр которого состоит всего из четырех цветов (аббревиатура).
54. Российский киберспортсмен, победитель ***WCG 2002*** в номинации ***Quake 3***.
55. Играбельная раса в ***Age of Mythology***.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. Недавний ***Dreamfall*** является сиквелом этой потрясающей адвенчуры (аббревиатура).
3. Излюбленное оружие воров.
4. Где служил главный герой ***True Crime: Streets of LA*** (аббревиатура)?
6. Обычно файл с таким названием запускает программу инсталляции.
7. ******* ***Trading Card Game 2*** – компьютерная игра 2001 года по одной из самых популярных в те времена карточных систем.
8. Warrior, Rogue... кого еще не хватает в этой канонической фэнтезийной троице?
11. Формат звуковых файлов, второй по популярности после mp3.
12. Экшен 1998 года про борьбу бравого американского копа с преступным синдикатом. Несколько месяцев назад вышел первый (и, как вскоре оказалось, последний) эпизод сиквела этой игры.
14. ***** Palace – одна из последних локаций в оригинальном ***Baldur's Gate***.
16. Представитель человеческой расы в ***Starcraft*** (вспомни, как он там «по-научному» называется).
17. Основатель жанра «космический симулятор». Легендарная игрушка, которая в середине–конце 80-х вышла на множестве платформ.
18. ****: ***Total War – Alexander***.
19. Имя хомячка Минска из Baldur's Gate.
20. Параметр персонажей в ***Singles: Flirt Up Your Life!***
22. Город, в котором разворачиваются события платформера (2002 года) про Дюка Нюкема.
25. Терминатор, который охотился на Роджера Вилко – последний не платил по счетам компании Gippazoid.
27. Один из бойцов в ***Guilty Gear X2 Reload***.
29. Адская сото... прости, лошадь из ***Heroes of Might and Magic IV***. Нанималась в замке Chaos.
31. Отечественная компания-разработчик, ответственная за ***«Адреналин-шоу»*** и ***«Жмурки»***.
33. Самая популярная (на данный момент) версия **Windows**.
38. Фамилия влиятельного русского мафиози из экшен-дилогии ***Max Payne***.
39. Навык в ***Fallout***, необходимый для «общения» с техникой.
41. Западное название квеста от **Frogwares** – ***«Шерлок Холмс: Загадка Серебряной Сережки»*** (одно из слов названия).
43. Игрок, специализирующийся на убийстве персонажей других геймеров в MMORPG (общепринятое сокращение).
45. Один из самых старых (по возрасту) персонажей первого ***Resident Evil***.
48. ***** ***– The Mystery Of Jantris***. Посредственая action/adventure 2004 года от **Centauri**.
50. Имя героя из вопроса №4.
51. Самая опасная для здоровья локация в первом Fallout.
52. Фамилия талантливого гейм-композитора, известного по таким хитам, как ***MDK 2***, ***Messiah***, ***Freedom Fighters***, всей серии ***Hitman***.

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_35@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, **«PC ИГРЫ»** (укажите на конверте слово **«КРОССВОРД»**). **ВНИМАНИЕ!** Конкурс продлится до 1 декабря 2006 года включительно.

КОНКУРС

МЕГАКОНКУРС ОТ GOBLIN'A



Наконец настал тот день, о котором мы трезвонили с августа месяца. Невиданный доселе конкурс, посвященный отечественной RPG *«Санитары Подземелий»*, подходит к концу. В нынешнем номере ты найдешь четвертую открытку от Дмитрия Пучкова (он же бывший ст. о/у Goblin). А последнюю – пятую – отыщешь в коробке с игрой. Но не думай, что мы расстанемся с призами легко. Чтобы заполучить мощные видеокарты *ATi Radeon X1900XT* с 512Mb памяти на борту, придется поспешить. Ведь конкуренты не дремлют, а потому постараются во что бы то ни стало урвать одну из первых 65.000 коробок, в которой притаилась та самая, пятая по счету открытка.
Как только вся коллекция окажется у тебя, живо отрезай купоны и отправляй их нам по адресу:101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ». Вскоре после окончания конкурса мы подведем итоги и объявим победителя. Не упусти свой шанс!

МЕГА-BESTSHOT #9



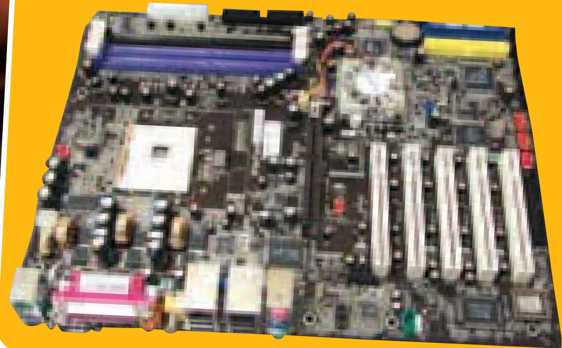
НА ПРИВАЛЕ



Честно признаемся, в этот раз при определении победителя нам пришлось нелегко: на редакционную почту пришло немало великолепных скриншотов, близких по духу знаменитой картине Перова «Охотники на привале». Из пяти главных претендентов на суперприз – видеокарту GeCube X800 GTO от компании ATI – мы после долгих споров и закрытых голосований выбрали *КОТОВА КИРИЛЛА* из поселка Лесной городок, что в Московской области. Уж больно колоритными оказались персонажи на его композиции. Поздравляем!

ИТОГИ КОНКУРСА

ИТОГИ КОНКУРСА



Познать зло удалось немногим: все-таки серия *Resident Evil* пока еще не слишком хорошо известна владельцам персональных компьютеров. Впрочем, мы уверены: после выхода *Resident Evil 4* проект (да и все предыдущие части) привлечет внимание многих писишников.

А мы пока что объявляем имя победителя, которому достается материнская плата Leadtek WinFast K8N PRO. Им стал *СОРОКИН АЛЕКСЕЙ* из Самары. Наши самые искренние поздравления!

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ:
1) Б; 2) А; 3) Б; 4) А; 5) В.

ПОЗНАЙ ЗЛО



Пользуясь случаем, хотим поздравить всех поклонников проекта *The Witcher*. Похоже, игра-долгострой все-таки доберется до прилавков магазинов: разработчики этой RPG наконец подыскали серьезного мирового издателя. Если небеса будут благоволить нам, Atari издаст «Ведьмака» весной 2007 года.

А у нас тем временем «вырисовывались» три победителя конкурса по The Witcher. *БОЛМАТ ВЯЧЕСЛАВ* (г. Карпинск) и *ЛИТВИНОВ ИГОРЬ* (г. Астрахань) разжились крутыми ковриками из натуральной кожи с символикой игры, а *ДМИТРИЙ* (он же dimaa_k), не пожелавший указать фамилию и обратный адрес, награждается MP3-плеером Qumo X (512Mb) и все тем же ковриком. Дима, ждем не дождемся от тебя твоих координат! Отправить призы по электронной почте, сам понимаешь, весьма проблематично...

Правильные ответы:
1) В; 2) А; 3) Б; 4) А; 5) А.

Сделано из Ведьмака

ИТОГИ КОНКУРСА

I love this game!

Сейчас, когда мы пишем эти строки, историческое событие – матчи российских клубов «Химки» и ЦСКА с командой НБА Los Angeles Clippers – уже состоялось. Полагаем, все заинтересованные лица уже в курсе того, как закончились эти игры.
Тем не менее, все выигравшие в конкурсе, устраиваемом издательством Electronic Arts и «PC ИГРАМИ», вовремя получили призы – билеты на матчи с LA Clippers. А поскольку страна должна знать имена героев, мы публикуем полный список победителей.

Мерзляев Филимон (г. Химки)
Курчугин Григорий (г. Щелково)
Сученков Э.Н. (г. Волгоград)
Akaevich (г. Люберцы)
Копосов Денис (г. Архангельск)
Кисер Алексей (г. Оренбург)
Степанов Михаил (г. Данилов)
Милохвостов Андрей (г. Санкт-Петербург)
Подколодный В. (г. Москва)
Лютый Ян (г. Москва)

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ:

1. Ярослав Королев.
2. 1970 год. Клуб изначально назывался Buffalo Braves.
3. 1988 год. Название клуба – Atlanta Hawks.
4. NBA Europe Live.
5. Трэйси МакГрэди (Tracy McGrady).
6. Стив Керр (Steve Kerr) и Марв Альберт (Marv Albert).

ИТОГИ КРОССВОРДА №33

Самым головастым и эрудированным геймером на этот раз признается ***КОНСТАНТИН ТИМОФЕЕВ*** (г. Ижевск), быстрее всех разгадавший ключевое слово. Костя, кроме хороших игр есть еще и хорошая музыка. Чтобы ты это не забывал, награждаем тебя MP3-плеером **Qumo X**. Еще двоих участников конкурса – ***КОНСТАНТИНА ВАЛЬШТЕЙНА*** (г. Санкт-Петербург) и ***ЕВГЕНИЯ КАРАБУТА*** (г. Уфа) – ждут игры от фирмы **«1С»**.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

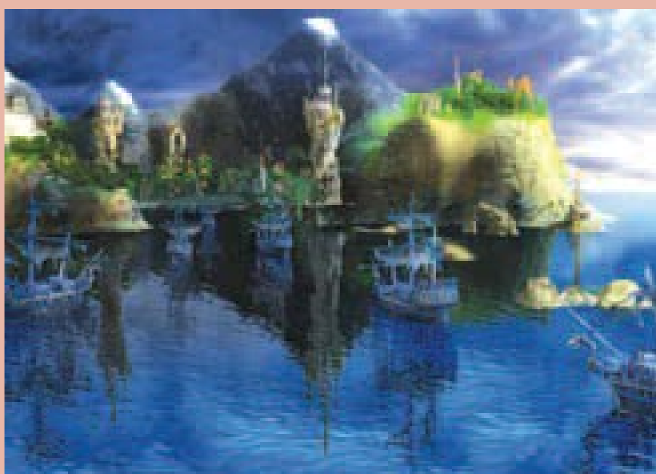
4 *FALL
6 *NODE
9 *CRT
13 *INCOMING
15 *PSI
16 *PREDATOR
17 *SALTAN
18 *SHOCK
22 *MIRROR
23 *INCOM
24 *CDV
26 *LABION
27 *DMC
29 *POSEL
31 *EAX
32 *ENGEOR
33 *BLADE
35 *ELF
37 *KODO
38 *SUPERPOWER
41 *GTI
43 *DALGOTH
45 *TIE
46 *SWINE
49 *MDK
50 *AMIGA
53 *SPAM
54 *KONOKO
55 *AURAN

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1 *AWING
2 *RACING
3 *ARMY
5 *LCD
7 *ORAT
8 *ENPRO
10 *TORN
11 *SID
12 *RIDDICK
14 *GLA
16 *PATRICIAN
17 *SHIV
18 *SCIENCE
19 *OSCAR
20 *KOMODO
21 *LOCKPICKING
24 *CASH
25 *MAX
26 *LAKESIDE
28 *CALL
30 *LOL
33 *BOX
34 *GECK
36 *FATE
39 *PALADIN
40 *ROOM
42 *STP
44 *HOMM
46 *SAM
47 *NHL
48 *FPS
51 *GAU
52 *RON

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО: **SHADOWGROUNDS**

Демо по осени считают





И снова привет! Тебе ведь не терпится узнать, что кроется в зеркальных глубинах наших ноябрьских DVD-приложений? Ну, стандартная часть – shareware-игры с глубоко медитативной ***Рыбалка 2***, кучи полезных программ вроде нового билда ***Avant Browser*** и россыпи роликов – это понятно. Как и отчеты с киберспортивных арен и видеоматериалы об онлайновых шедеврах. Но что помимо того? Рассказываем.

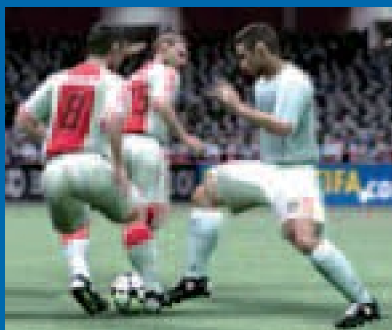
Во-первых, два несомненных будущих блокбастера от **Electronic Arts.** Для любителей спорта демо-версия ***FIFA 07*** и превью ***Need For Speed: Carbon*** для фанатов скоростей, света фар и хрома. Обе игры, согласись, поклонники серий ждут с нетерпением – руки так и чешутся от желания схватиться за руль навороченной тачки или сыграть «Аргентина–Ямайка 5:0». Терпим: все можно будет сделать совсем скоро. Во всяком случае, попинать мячик самым нетерпеливым разрешаем уже сейчас. Во-вторых, оригинальный файтинг ***David Douillet Judo*** – настоящее дзюдо с массой приемов, бросков и блоков. В-третьих и в-четвертых, финальная демо-версия ***Heroes of Annihilated Empires*** и проекта ***Defcon***. Последний разрабатывается теми самыми людьми, что некогда сотворили ***Darwinia***.

Далее. Любители модификаций и ***Battlefield 2*** получат в свое полное распоряжение увесистую ***Project Reality*** (читай: совершенно другую игру), поднимающую планку реалистичности знаменитого шутера до небывалых высот! Любишь пощекотать себе нервы? Не проблема – устанавливай ***Dark Corners***, мод-ужастик для ***Unreal Tournament 2004,*** готовый окружить любого игрока темнотой и скрывающимися в ней врагами.

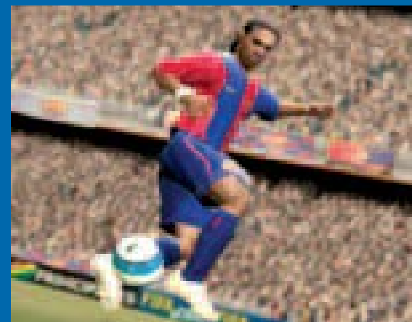
Если же сердцу милее орки, эльфы и маги с паладинами, не пропусти ***Black Company Campaign Beta v1.5***, отличную полноценную кампанию для ***Warcraft III: The Frozen Throne***. В ней ты найдешь аж три десятка новых уровней и свежие межмиссионные заставки.

Кроме того, в обязательном порядке отыщи базу данных DVD. Мы собрали все материалы, которые выкладывались на наших приложениях в период с январского по июньский номер за этот год. Теперь не нужно лихорадочно искать нужный файл, достаточно просто заглянуть в базу. Ну разве не истинное счастье?

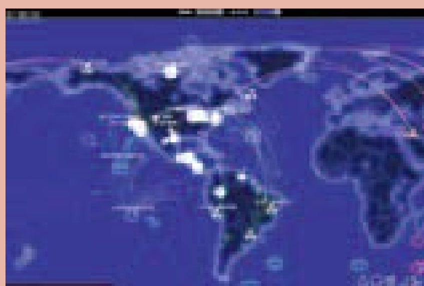
FIFA 07



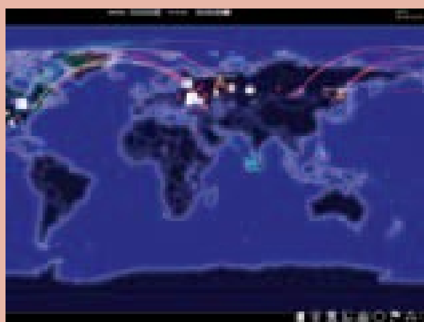
Electronic Arts спешит порадовать любителей футбола демо-версией очередного футбольного сима ***FIFA 07***. Доступен режим состязания, в котором можно провести один матч, сделав выбор между шестью открытыми командами, среди которых: Лион, Милан, Барселона, Манчестер Юнайтед, Вердер и Гвадалахара. На представленном стадионе соберутся полные трибуны болельщиков, которые будут петь гимн выбранной команды и болеть за любимых футболистов. Они же незамедлительно освистают мазил и пропущенные голы. Поиграв в демо-версию, в первую очередь следует обратить внимание на реалистичную физику полета мяча и действия участников матча: соперники не только толкаются, но и, прыгая, врезаются друг в друга. Еще одним несомненным плюсом демо является поддержка русского языка. Увы, это не коснулось озвучки, ведь в оригинальной версии комментировать матчи будут **Василий Уткин** и **Василий Соловьев**.



Defcon



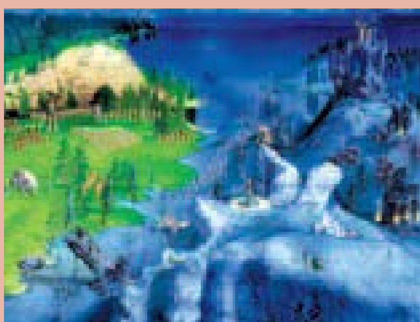
Демо-версия проекта ***Defcon*** от команды **Introversion Software**, разработчика неординарной стратегии ***Darwinia***. Знакомство с игрой стоит начать с обучающего режима, так как управление здесь непростое. Доступны 7 заданий, в которых в основном все сводится к нанесению ядерного удара по противнику. Сделать это не так-то просто: чтобы запустить боеголовку, нужна специальная шахта, которая в то же время может ценную ракету сбить. Она скрыта, и для ее обнаружения предстоит проводить авиаразведку, устанавливать радары и заниматься тому подобными вещами. Можно нанять несколько видов кораблей и подводных лодок. Открыт и многопользовательский режим для двух и гроков. Ты можешь выбрать одну из шести держав и начать сражение. Мультиплеер, кстати, разработчик обещает особенно тщательно сбалансировать. Посмотрим.



Heroes of Annihilated Empires



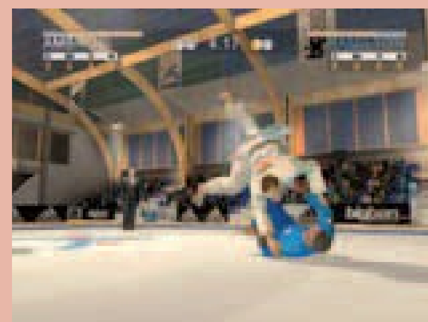
Финальная демо-версия ***Heroes of Annihilated Empires***, которая прекрасно сочетает в себе элементы стратегии и ролевой игры. Доступен обучающий режим, в котором можно узнать об основных опциях интерфейса, особенностях управления войсками и строительстве зданий. И, конечно, имеется одна из миссий полной версии – «Путь к Горе Мира», на прохождение которой предстоит потратить более часа. Любителям многопользовательского режима доступна skirmish-карта «Barkentian Plateau». Доступны две расы: эльфы и нежить с тремя героями на выбор для каждой из сторон. Предстоит определиться, что для тебя важнее – прокачка персонажа или же могучая армия. С одной стороны, сражения в ***HOAE*** выглядят весьма внушительно, с другой – процесс совершенствования героя с его уникальным деревом заклинаний тоже привлекает внимание.



David Douillet Judo



В прошлом номере мы боролись с нехваткой места на диске из-за обилия материала, в этом постарались наверстать упущенное и выложили демо симулятора дзюдо ***David Douillet Judo*** на радость **Владимира Владимировича** и любителей данного вида спорта. При запуске игры приятно удивляет реализм происходящего на ковре: настоящие приемы, техничные захваты и своевременные блоки. В тех нескольких боях, которые можно провести в демо, ты сможешь понять, насколько сложно будет пройти многочисленные чемпионаты в оригинальной версии. Графика довольно простая, поединки проходят не только в спортзалах, но и на открытом воздухе. Демо, кстати, на французском языке, но это никак не препятствует знакомству с игрой. Управление не самое сложное, названия и комбинации кнопок выведены в специальное меню.



НОВОСТИ

Как мы и предполагали, в этом месяце начался традиционный осенний игропад. Количество обзоров в журнале и на диске бьет все мыслимые (и немыслимые!) рекорды. И пока одна часть игроделов выпускает свои творения, другая делает громкие анонсы и подкармливает изнывающую от нетерпения общественность разномастными скриншотами, пресс-релизами и, разумеется, видеороликами. Как всегда, в нашем ньюз-блоке представлены материалы по игрушкам, которые должны выйти в ближайшем будущем. Итак, на этот раз ты узнаешь много нового о: ***Kingdom Under Fire: Circle of Doom, Legend: Hand of God, Medieval II: Total War, Parabellum, Phantasy Star Universe, Rayman Raving Rabbids, Snoopy vs. The Red Baron, Stranglehold, Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade, Assassin's Creed.***

РЕВЬЮ

Company of Heroes

Благодаря красивейшим межмиссионным роликам и отменному движку, ***Company of Heroes*** получилась необычайно кинематографичной. Игру воспринимаешь как некий виртуальный боевик. Оно и правильно – это не варгейм, где нужно просчитывать баллистику и углубляться в тактико-технические характеристики. Это классическая RTS, где балом правят звериный нахрап и умение быстро принимать решения.
Ты ведь помнишь предыдущее творение **Relic**? ***Warhammer 40000: Dawn of War*** заслуженно получил массу лестных отзывов как от игроков, так и от критиков. Тем не менее, игра была не идеальной. Разработчики усвоили уроки прошлого? Надеемся.



Joint Task Force

Представь, что ведущие державы объединили свои силы и стали сообща искоренять мировой терроризм. Для этой цели была организована специальная военная группа, которая должна стальным кулаком давить очаги мирового терроризма. В качестве офицера такого вот отряда мы будем навещать самые горячие точки планеты.
Большая часть миссий строится по принципу «добраться из одной части карты в другую». Поначалу довольно интересно прорываться через кварталы города или джунгли Амазонки. Потом, к сожалению, все это надоедает. Бои протекают удивительно быстро, едва успеваешь нажать на паузу, чтобы раздать приказы подчиненным.



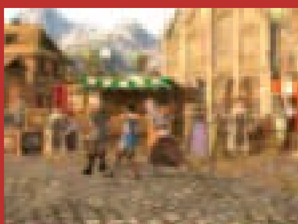
Broken Sword: The Angel of Death

Четвертая часть некогда популярного сериала ***Broken Sword*** вновь подтвердила тот факт, что квесты переживают далеко не лучшие времена.
Действие ***Angel of Death*** начинается в Нью-Йорке. **Джордж Стобroom** работает в нищем юридическом агентстве, зарабатывая на случайных клиентах. Все меняется, когда в его кабинете появляется красавица **Анна-Мария** . А всего лишь через минуту после знакомства они уже убегают от крайне агрессивных гангстеров. Как вскоре выяснилось, злодеям был нужен древний манускрипт, который давно хранился в семье Анны-Марии. Разгадывать его тайны придется Джорджу и тебе.



Guild 2

Геймплей сиквела недалеко ушел от оригинала. Ты создаешь свою собственную торговую империю в декорациях условного средневекового города. Но путь к абсолютному господству на рынке главный герой начинает скромным торговцем в бедной продуктовой лавке, расположенной на окраине города. Если прилежно трудиться, можно успешно управлять как производством, так и реализацией товара. Тебе предстоит контролировать не только магазины и склады, но и фермы с заводами, откуда готовый продукт будет поступать в бакалейную. Стоит отметить, что возиться с одной лишь торговлей хлебом не придется – дозволено, например, пойти в кузницы и мастерить инструменты и оружие.



Just Cause

Рассказывая о дебютном проекте **Avalanche Studios**, сложно воздержаться от сравнений с ***Far Cry*** и ***GTA: San Andreas***. От первой ***Just Cause*** достались изумительной красоты тропические острова. От второй – псевдо-нелинейная структура миссий и практически неограниченная свобода передвижения. И от обеих сразу – автомобили, катера, мотоциклы и всевозможные образцы оружия.
Сюжет, однако, донельзя банален. Главный герой, **Рико Родригес**, прибывает в небольшую республику Сан-Эсперито устраивать революцию. Нужно освободить главаря повстанцев, подружиться с одним из наркокартелей, убить продажного шефа полиции, сжечь плантации коки. Дальше продолжать?



Call of Juarez

Techland уже несколько лет пытается покорить жанр шутеров от первого лица. В октябре 2003 года вышел футуристический проект ***Chrome***. В августе 2005-го последовало дополнение ***Chrome: SpecForce***. Однако оба творения, видимо, не оправдали надежд своих создателей. Они решили сменить антураж игры и освоить тематику Дикого Запада.
Call of Juarez выполнена по тем же канонам, что и классические голливудские вестерны с культовыми актерами вроде **Клинта Иствуда**. Мир Call of Juares тоже населяют суровые мужчины с кольтами. Игра за вооруженного мачо тебе кажется слишком примитивной? Выбирай индейца, ключевых персонажей здесь аж двое.



ПРЕВЬЮ

Sam & Max Episode 1: Culture Shock

Тринадцать лет мы ждали возвращения Сэма и Макса, героев классической адвенчуры компании **LucasArts** и серии детективных комиксов за авторством **Стива Пурцелла**. Обаятельный пес в шляпе и истеричный кролик навсегда запомнились игрокам. Несколько лет назад LucasArts затеяла сиквел, но потом испугалась чего-то и свернула проект.
К счастью, герои комиксов снова появятся на мониторах персональных компьютеров уже в ноябре. Благодарить за подарок стоит студию **Telltale Games**, где собрались ветераны квестостроения. Большинство, кстати, – выходцы из все той же LucasArts.



Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

Некоторые серьезно полагают, что если сравнять с землей столицу азартных игр Лас-Вегас, это станет первым шагом на пути к новому, светлому и счастливому миру. Примерно такой сценарий разыгрывается в новом тактическом боевике ***Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas***. Террористы атаковали Вегас и превратили город в огромный факел. Горят казино, многочисленным заложникам, похоже, не на кого надеяться, кроме элитного спецподразделения «Радуга Шесть». А раз так, тебе ничего не остается, кроме как запрыгнуть на борт вертолета и отправиться делать свою работу. Дедушка **Кленси** остается верен себе: его творения все так же скучны.



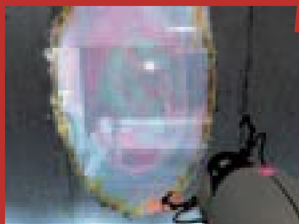
Need For Speed: Carbon

Ежегодно под Рождество издательство **Electronic Arts** публикует дюжину спортивных игр и очередную гоночную аркаду серии ***Need For Speed***. 2007 год не стал исключением. Уже совсем скоро нас ждет встреча с ***Need For Speed: Carbon***, игрой, которая должна прийтись по вкусу всем поклонникам славной серии.
Действие игры разворачивается в живописном городе где-то в США. Здесь есть все, что так любят поклонники виртуальных гонок: и темные бедняцкие квартальчики, и сияющие неоном зоны отдыха, и респектабельные районы, и бухты, и даже горный каньон. В общем, рай для стритрейсеров и всех, кто таковыми себя считает.



Half-Life 2: Episode Two

Действие второго эпизода развернется в непривычных локациях вроде заброшенной ракетной шахты или глухого леса. Кажется, разработчики выбрали чащу только для того, чтобы продемонстрировать нам возможности движка Source.
Гордон Фримен добирается до лидеров Сопротивления, чтобы донести информацию, полученную в Цитадели. По пути молчаливый герой и **Аликс Вэнс** попадут в аварию. По Сети ходили упорные слухи, что девушка погибнет – ей пожертвуют, чтобы добавить истории драматизма. Однако, судя по всему, информация не верна, и Аликс, не без помощи Фримена, снова вернется в строй.







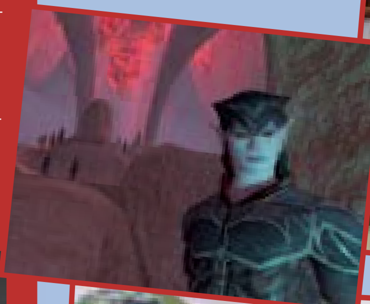
ОНЛАЙН

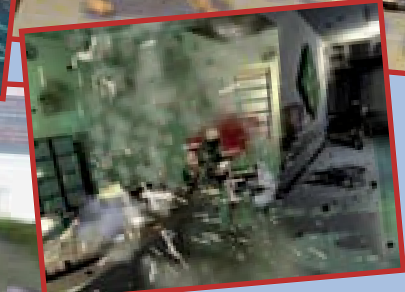
Ни для кого не секрет, что многие российские игроки не решаются играть в западные многопользовательские игры из-за языкового барьера. Единственным выходом в этой ситуации нам видится переход на русские серверы – виртуальные миры, в которых пользователи могли бы общаться на родном языке. Для этого отечественным разработчикам нужно либо создавать собственный продукт, либо адаптировать один из иностранных хитов. Компания **«Акелла»** выбрала последний вариант и в прошлом году начала работы по локализации знаменитой ***EverQuest II***. Недавно русская версия проекта появилась на прилавках магазинов, а мы, в свою очередь, подвергли ее тщательному рассмотрению.
Еще один видеообзор посвящен локализованной версии ***PlanetSide*** (которую также переводила и издавала «Акелла»). Бесспорно, это далеко не новая игрушка (коммерческий запуск ее серверов состоялся в 2003 году), однако российские шарды появились сравнительно недавно – мы достаточно поиграли на них и подготовили подробный репортаж.

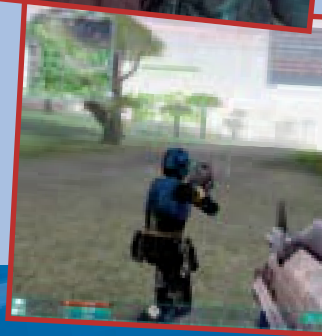
ИНТЕРВЬЮ

Хочешь узнать, какие чувства движут разработчиками, когда они создают новые игры? На что они рассчитывают в конечном итоге и какими способами пытаются этого добиться? Ответы на эти и многие другие вопросы ты найдешь в интервью-блоке. Такие вещи редко описываются в пресс-релизах и на сайтах – в живой беседе игроделы могут поведать о «закулисных» вещах, которые, без сомнения, живо интересуют всех нас. На сей раз делиться мыслями и впечатлениями будут создатели ***Assassin's Creed, Scarface: The World Is Yours, Caesar IV, Sims 2: Pets, Command & Conquer 3, F.E.A.R.: Extraction Point***. Больше всего нас заинтриговала речь разработчиков дополнения к Sims 2 – в игре появятся домашние животные, причем у каждой зверушки будут довольно сложный характер и модель поведения, почти не уступающие тем, что есть у симолюдей.

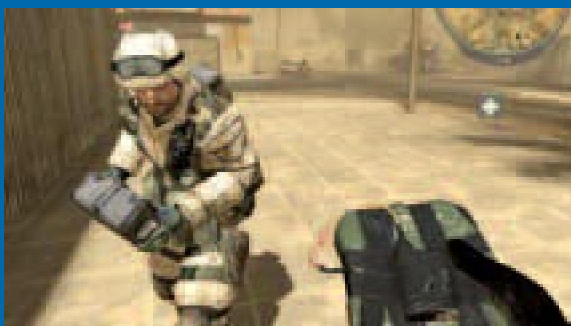




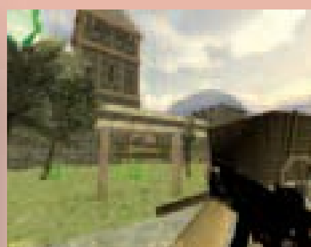




Project Reality v0.32

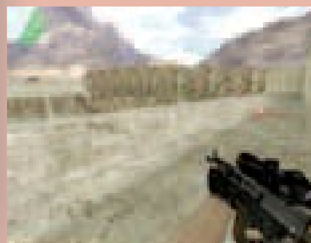


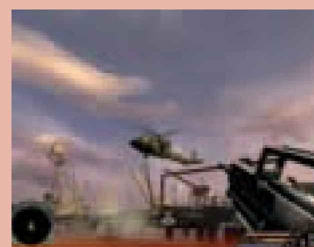
Создатели этой модификации именуют ее не иначе как мини-модом. Подобное обозначение можно считать форменным издевательством: нынешняя версия ***Project Reality*** весит уже более девятисот метров, и среди модов для ***Battlefield 2*** крупнее нее лишь ***Point of Existence***. Да, тонны новой техники искать здесь бесполезно (хотя парочка новых аппаратов все же появилась, например, вертолет **Littlebird**), однако на полноценную модификацию данная работа уже тянет. Главной идеей Project Reality является придание Battlefield 2 большего реализма. Подобно ***Red Orchestra***, здесь нет прицелов-крестиков, для стрельбы придется прильнуть к штатному прицелу. Заодно переработана и система разброса пуль – теперь для меткой стрельбы нужно залечь. Кстати, при ранении боец начинает истекать кровью, и если не успеть оперативно подлечиться, можно умереть. Но и это еще не все: создатели Project Reality сделали для своего детища кучу новых карт, причем некоторые из них доступны для одиночного режима игры.



Counter-Strike

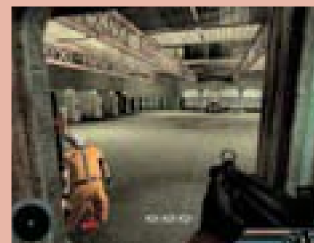
Как ты мог заметить, с прошлого диска мы снова стали помещать на диск дополнения ко все еще очень популярной ***Counter-Strike***. Потихоньку CS-сообщество пробуждается после летнего затишья, и новые дополнения, хоть и в небольшом количестве, снова появляются. В этот раз тебя ждут четыре новые карты: as_Iceworld Rescue, de_Ostburg, de_Sides и fy_Glasstrap Zero. Глядишь, к следующей встрече появится и оружие.

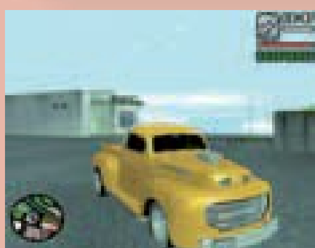




Far Cry

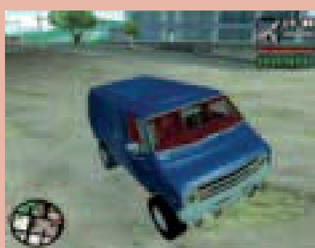
Тем, кто предпочитает одиночный режим игры, мы предлагаем две отличные карты – Airfield и Tweaker Coast. Особо стоит отметить Tweaker Coast: это даже не карта, а полноценная мини-кампания, первая часть которой проходит на острове, населенном наемниками и мутантами, а вторая – в его недрах. Также ищи подборку из карт для сетевых побоищ, их, как всегда, мы подготовили восемь штук.

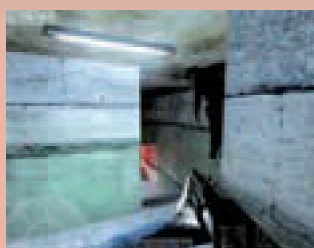




GTA: San Andreas

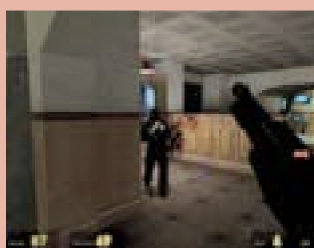
Сообщество ***GTA: San Andreas*** продолжает выпускать множество новых автомобилей к твоей любимой игре. Как обычно, их у нас в подборке четыре десятка. Добрая треть автопарка в этот раз состоит из творений американского автопрома, нельзя не отметить такие машины, как ***1940 Ford Utility Mild Custom v2, 1949 Ford F-1 Hotrod, 1964 Ford Mustang v2*** и ***1976 Dodge Tradesman SWB Van***..



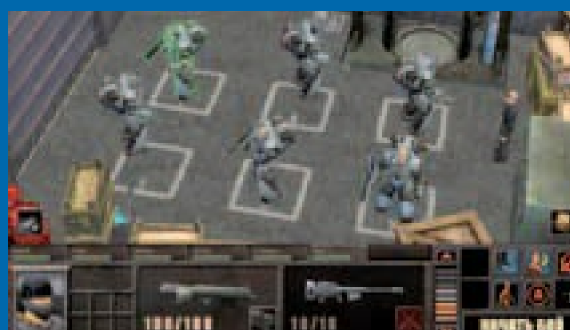


Half-Life 2

Между поклонниками одиночной и сетевой игры ***Half-Life 2*** на сей раз паритет. Любителям последней мы предлагаем обновленную версию мода ***Hidden: Source***, посвященную битве спецназовцев с человеком-невидимкой. Те же, кто предпочитает играть в одиночестве, оценят отличную модификацию ***Coastline to Atmosphere***, представляющую собой альтернативное продолжение сюжетной линии ***Half-Life 2***..

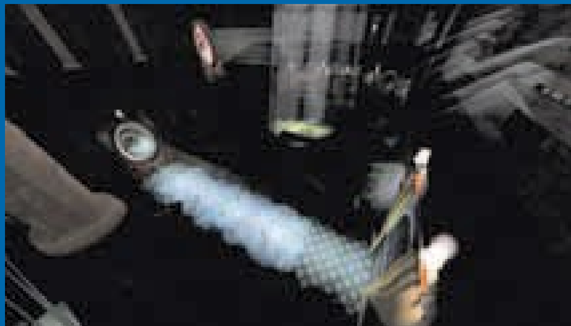


Kazaki Mod v1.523

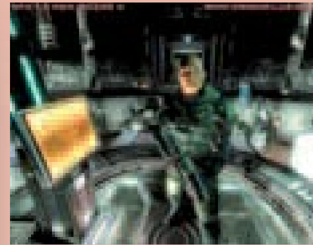


Данный мод – это целая подборка модификаций, собранных в кучу. Во-первых, добавлена новая специальность для персонажа – «казак». Из такого выходит отличный пулеметчик. Во-вторых, ворох изменений для медицинских инструментов и препаратов и инженерного оборудования. Теперь большинством из них может пользоваться персонаж любой специальности. В-третьих, теперь у тебя есть возможность пройти все сюжетные сражения, т.к. переход с одной «сюжетной серии» игры на другую происходит лишь после завершения всех сражений (раньше одно сражение в «серии», как ты помнишь, терялось). В-четвертых, в игре появилось время суток, в зависимости от которого меняется освещение. Теперь днем нельзя замаскироваться (исключая подземелья и здания), так что маневр «прокачанный разведчик обходит в одиночку карту режет всем врагам глотки» не пройдет. Днем придется честно воевать. Впрочем, можно затаиться, дождаться ночи, и тогда... В-пятых, добавлены новые случайные стычки с противником из первого ***Silent Storm***.

Dark Corners

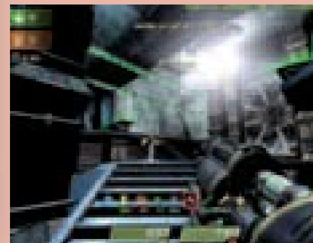


Страхи бывают разные: кто-то боится пауков, многие страдают боязнью высоты, существуют клинические случаи вроде мании преследования. Но есть одна вещь, которая наверняка в детстве пугала всех – темнота. В темной заброшенной комнате становится не по себе, часто кажется, что кто-то следит за тобой и ждет удобного момента, чтобы подкрасться сзади. Разработчики модификации ***Dark Corners***, созданной по мотивам одноименного фильма ужасов, обратились именно к этому страху. Для ***Unreal Tournament 2004*** было создано как минимум два мода-ужастика, но по сравнению с этой работой они не котируются. В Dark Corners ты не увидишь ни одного монстра просто потому, что враги тут повсюду. Врагом тут выступает сама темнота, мрак в Dark Corners убивает. Единственным спасением от него является свет, только он отделяет игрока от гибели. Световые шашки, фонарики, открытые портьеры, зеркала, в которых отражается свет – все средства борьбы с тенью хороши. Но достаточно хотя бы секунд десять простоять во мраке – и ты труп.



Quake 4

За прошедший месяц для ***Quake 4*** не вышло ни одной карты! Подобная ситуация, естественно, радовать не может. С другой стороны, модостроители в этот раз активизировались и выдали на-гора аж три работы. Любителям сетевых баталий предлагаются обновленные версии популярных модов ***Q4Max*** и ***X-Battle***. Тем же, кому явно не хватает красот ***Quake 4***, мы предлагаем мод ***GTX Q4 1.0***, добавляющий в игру реалистичное освещение.

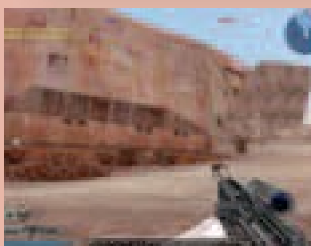




rFactor

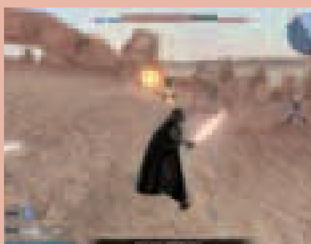
В этот раз тебя ждут три монокубковые модификации. Первая из них, ***Alpine A110 v1.1***, предлагает опробовать себя в управлении одним из лучших раллийных автомобилей начала 70-х. Любителям спортивных прототипов предлагается модификация ***Porsche Fabcar b0.01***. Помимо этого, не пропусти мод ***Skoda Octavia Cup 1.0***, а также две новые трассы – ***Gateway International Raceway 1.0b*** и ***Zandvoort 1967 v1.0***.

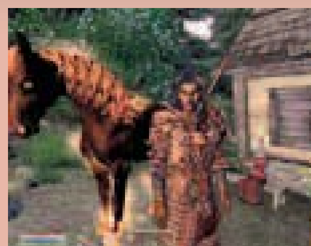




Star Wars: Battlefront II

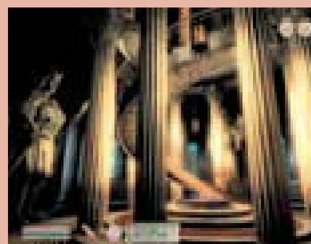
Хотя ***Star Wars: Battlefront II*** насыщеннее и интереснее первой части, однако и там имелись отличные карты. К сожалению, просто так скопировать их не получится. Но мысль импортировать в сиквел карты из оригинала не давала покоя фанатам. И вот пожалуйста, группа товарищей добилась цели. Конечно, есть некоторые проблемы (например, глюки со звуком), но в целом все работает вполне прилично.





The Elder Scrolls IV: Oblivion

Снова ***Oblivion*** и снова два с лишним десятка разнообразных плагинов. В этот раз был соблюден баланс между теми, кто хочет новое оружие и доспехи, и теми, кто жить не может без нового жилища. Стоит отметить такие работы, как ***Chest of Matun 1.0, Mavine's Mythril 2.1a, Septim Mansion 1.1*** и ***Palace of Varner Shuuor 2 v1.1***. Не обошлось и без новых локаций, таких, как ***Zombie Inn III the Village 1.4.1***.



Black Company Campaign Beta v1.5



Народной любовью ***Warcraft III: The Frozen Throne***, мягко говоря, не обделен. Фанаты пачками ваяют карты, и если для одиночного прохождения их еще не так много, то количество локаций для сетевых баталий просто поражает. Но есть среди всего этого разнообразия одно серьезное "но" – крупных модификаций для Warcraft III: The Frozen Throne делают очень мало. Тем приятнее появление такой масштабной работы, как ***Black Company Campaign Beta v1.5***. Еще бы – не каждый день появляются кампании, весящие семь с лишним десятков мегабайт. Достаточно хотя бы раз взглянуть на Black Company Campaign Beta v1.5, чтобы понять, откуда взялся такой внушительный по меркам Warcraft III объем. Игрокам предлагается впечатляющая кампания, состоящая из трех десятков миссий. Каждая из них снабжена отлично срежиссированными роликами на движке, использованы тонны новых моделей, одним словом, работа проведена огромная. Все это делает Black Company Campaign Beta v1.5 настоящим подарком для поклонников Warcraft III.

БАЗА DVD

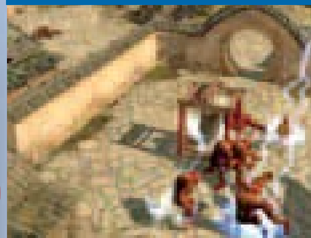


Даже если ты аккуратно складываешь DVD **«PC ИГР»** на полочку, все равно порой сложно отыскать нужное демо, программу или дополнение. Ведь не упомнишь, на диске за какой месяц (а то и год) выкладывался тот или иной файл. Приходится перелопачивать архив и изучать каждую обложку, внимательно выискивая нужную строчку.

А что делать тем читателям, которые сваливают кругляшки с логотипом правильного журнала в одну стопку и даже не вкладывают обложки в пакетики? Пользоваться методом научного тыка? Отныне в этом нет необходимости!

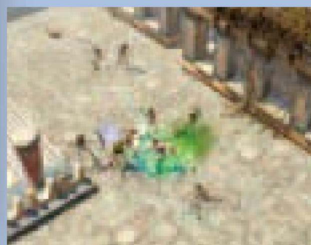
Мы подготовили единую базу по всем материалам, которые выкладывались на наших DVD-приложениях в период с январского по июньский номер за этот год.

ПАТЧИ



Titan Quest (v1.20)

Неприятно, согласитесь, когда хорошая игра страдает от обилия мелких недочетов. Но спасибо патчам. Существенные изменения в данной заплатке коснулись игрового баланса. Кроме того, была добавлена новая опция смены времени дня и ночи, устранено множество ошибок, связанных с некорректной работой квестовой системы и процессом распределения опыта в многопользовательском режиме.



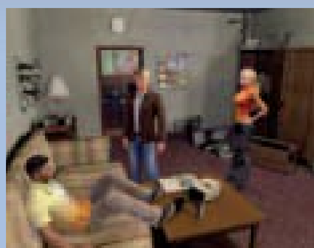


Age of Empires III (v1.2)

В основном этот патч предназначен для любителей многопользовательской игры.Он изменяет и балансирует систему начисления опыта после каждого поединка, что непосредственно влияет на скорость развития. Плюс. теперь можно блокировать возможность нежелательных участников присоединяться к игре, если они занесены в «черный список» создавшего карту.

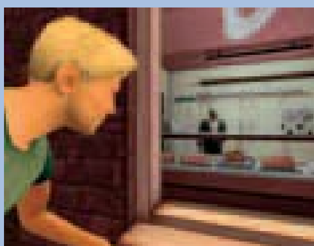


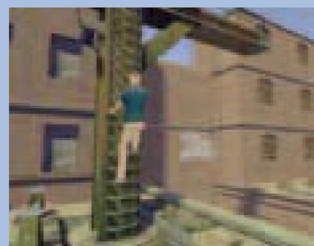




ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Как мы уже не раз отмечали, период с сентября по октябрь выдался необычайно плодовитым на самые разные хиты. Экшены, стратегии, симуляторы – от представителей этих жанров просто не было отбоя. Жаль, что с ролевыми играми и квестами, главными претендентами на попадание в «Путеводитель», все было не так радужно. ***Mage Knight: Apocalypse*** и ***The Secret Files: Tunguska*** объявились в разгар сдачи диска – вряд ли мы успеем подготовить материалы по ним (хотя это и не исключено). Зато ***Broken Sword: The Angel of Death*** вовремя попал в наше поле зрения – читай детальное прохождение этой замечательной адвенчуры на диске. Почти все загадки в игре логичны, однако встречаются места, где даже самая развитая смекалка не спасет – приходится заниматься пиксельхантингом... Так что если чувствуешь, что крепко завяз, не забывай поглядывать в гайд. Удачи!





КИБЕРСПОРТ



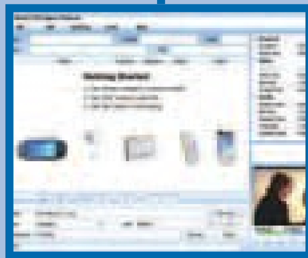
Всем привет! Конец лета и начало осени выдались чрезвычайно богатыми на киберспортивные события. Подошел к концу очередной сезон турнира **ASUS Cup**, репортаж о котором ты сможешь прочитать в разделе «Киберспорт», на **World Cyber Games** в качестве одной из дисциплин решили поставить ***Quake 4***, **Deadman** стал лучшим Европейским игроком в ***Warcraft III: The Frozen Throne*** по версии **KODE5**. Все самые интересные демки и мувики с этих, а также многих других турниров, ты найдешь на диске! Кроме того, обрати свое внимание на ролик, посвященный «Чингисхану орды», варкрафтеру **Grubby**; ленты про Warcraft III встречаются нечасто, что не делает их менее интересными. Кроме того, отныне в разделе «Киберспорт» на диске будет обитать последняя версия программы **Seismovision**, которая существенно облегчит процесс запуска демок для различных игр.

СОФТ

SHAREWARE/FREEWARE

Xilisoft DVD Ripper Platinum 4.0.54.0829

Утилита, позволяющая, пользователю конвертировать DVD в видео и аудио форматы, которые наиболее популярны на сегодняшний день – такие, как DivX, mpeg, wmv, avi, XviD, mp3, wav, wma, ogg и другие. Помимо этого программа имеет и прочие функции вроде изменения уровня громкости.





Trash Killer 2

В распоряжении игроков небольшой звездолет, который должен уничтожить угрожающие планете астероиды. Каждый из них, при попадании из пулемета, разбивается на несколько частей. С каждым уровнем их все больше. Имеется система бонусов и возможность смены оружия. Классическая, добротно сделанная, аркада. Завлекает почище «Сапера»!

Winamp 5.25.868 Beta Full

Безусловно, самый популярный медиаплеер во всем мире. Программа поддерживает большинство современных форматов – такие, как mp3, wav, ogg, midi и другие. Имеет огромное количество полезных настроек, приятный интерфейс, а также инструменты смены скинов. Однозначный musthave!



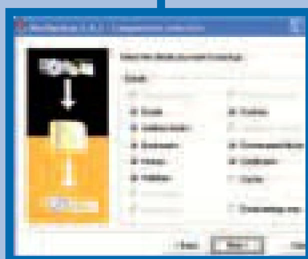


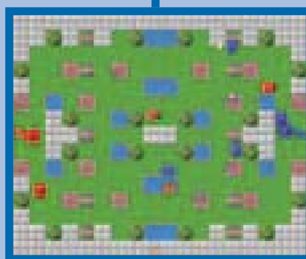
Храбрый поросенок

Забавная игра, в которой храбрый поросенок построил себе военную базу, вооружился рогаткой и защищает от хищников своих собратьев. Существуют пять видов волков, которые перемещаются на шарах, пытаясь долететь до поросенка (интересно, что курили разработчики этой игрушки? – прим. ред). Приятная графика, ненапряжный геймплей.

MozBackup 1.4.5

Полезная программа, предназначенная для резервного копирования профилей браузеров, таких, как **Mozilla Thunderbird**, **Netscape**, **Mozilla Firefox** и **SeaMonkey**. Все закладки и настройки с контактами останутся целы. Простой, интуитивный интерфейс, наличие множества опций, существенно облегчающих процесс переноса информации.



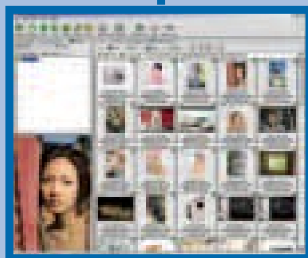


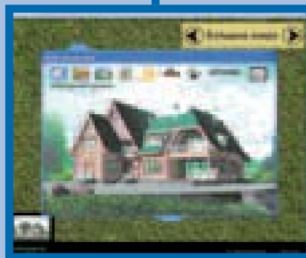
Tanktiks

Командные танчики. Играют 2 команды по 5 танков, у каждой из которых есть знамя. Его надо охранять и красть такое же у соперника. Помочь в этом деле могут бонусы, которые периодически появляются на поле боя. Играть можно одному или вдвоём. Если совсем лень, разрешается просто наблюдать, как это делает компьютер.

ACDSee 9.0.55

Популярная программа для работы с графикой. Просматривает большинство популярных форматов, такие, как bmp, jpeg, gif, pic, png, tiff и многие другие (в том числе, проигрывает музыкальные и видефайлы). Также программа способна помочь в создании слайд-шоу и фотоальбома. Проста в использовании. Требует регистрации через некоторое время.



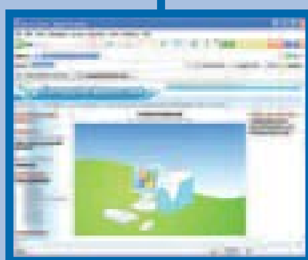


Рыбалка 2

Интересный рыболовный симулятор. Вначале необходимо приобрести удочки, наживку, поплавки. Предстоит выбрать одно из предложенных мест ловли и приступить непосредственно к рыбалке. После улов можно продать, а вырученные деньги потратить на новые девайсы или просто просадить в баре. Все довольно схематично, но правдиво.

Avant Browser 11.0 Build 7

Новая версия удобного многооконного браузера ***Avant Browser***, главными достоинствами которого являются стабильность и быстродействие. В остальном же утилита предлагает стандартный набор возможностей: тут и блокировка всплывающих окон, и очистка временных файлов, и прочие. Приятный интерфейс.





Маджонг Матч

Одна из наиболее удачных компьютерных версий популярной настольной игры. Даже если ты не в теме – попробуй, не разочаруешься. Необходимо очистить от фишек игровое поле, удаляются только те, которые не прикрыты соседними. В основном расчистку можно производить магическими фишками, но на помощь тебе приходит и множество бонусов.

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или e-mail'у disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или на нем может читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничто не помогло, то смотри 1-й вариант.
Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в «Содержании DVD» в журнале есть материал, а на диске его нет?!
A: Объясняем. Все дело в том, что мастера дисков сдаются позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка Rome: Total War – Barbarian Invasion, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся писать в папке материала объяснение причины. Еще раз приношу извинения за данные несоответствия.

DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Mage Knight: Apocalypse
- The Secret Files: Tunguska
- Caesar 4
- NBA Live 07
- ParaWorld
- FIFA 07
- The Guild 2
- Just Cause
- Joint Task Force
- El Matador
- GTR 2
- NHL 07
- Call of Juarez
- Company of Heroes
- Broken Sword: The Angel of Death
- LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy
- Герои Уничтоженных Империй
- В Тылу Врага 2

ОНЛАЙН ОБЗОРЫ
- EverQuest II (локализация)
- PlanetSide (локализация)
- ArchLord: The Legend of Chantra

ВИДЕОПРЕВЬЮ
- Half-Life 2: Episode 2
- Need For Speed Carbon
- Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
- Sam & Max: Episode 1 – Culture Shock
- Team Fortress 2

ВИДЕОНОВОСТИ
- Kingdom Under Fire: Circle of Doom - кил
- Legend: Hand of God
- Medieval II: Total War
- Parabellum
- Phantasy Star Universe
- Rayman Raving Rabbids
- Snoopy vs. The Red Baron
- Stranglehold
- Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade
- Assassin's Creed

ВИДЕОИНТЕРВЬЮ
- Scarface: The World Is Yours
- F.E.A.R.: Extraction Point
- Caesar 4
- NBA Live 07
- Assassin's Creed
- Sims 2: Pets
- Bioshock
- Command & Conquer 3: Tiberum Wars

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Alien Arena 2006
- Anno 1701 (2 Видео)
- ArchLord (4 Видео)
- Blood Magic
- Caesar IV
- City of Heroes
- Company of Heroes
- Dawnspire Prelude
- EverQuest II: Echoes of Faydwer
- Faces of War
- GTR 2
- Infinity Empire
- Instinct
- Just Cause
- Legend Hand of God
- Maelstrom
- Medieval II: Total War (3 Видео)
- NBA Live 07 (4 Видео)
- Need for Speed Carbon
- NHL 07
- Pacific Storm
- ParaWorld (2 Видео)
- Полный привод: УАЗ 4Х4
- Reprobates
- SpellForce 2: Dragon Storm
- Team Fortress 2: Brotherhood of Arms
- Test Drive Unlimited (4 Видео)
- TGS 2006: Battle Boom
- TGS 2006: Fishing On
- TGS 2006: Kingdom Under Fire: Circle of Doom
- TGS 2006: Paperman
- TGS 2006: Puppy On
- TGS 2006: R Man Evolution
- TGS 2006: Real Fighting Championship
- TGS 2006: Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007
- The Guild II (2 Видео)
- Unreal Tournament 2007
- Warhammer: Mark of Chaos
- Word of Chaos (3 Видео)
- World Series of Poker
- Xpand Rally Xtreme

ДЕМО-ВЕРСИИ:
- Age of Empires III: The WarChiefs
- David Douillet Judo
- Defcon
- FIFA 07
- Heroes of Annihilated Empires
- Microsoft Flight Simulator X
- Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption

ДОПОЛНЕНИЯ
- Блицкриг II
- Операция Silent Storm: Часовые
- Перл-Харбор
- Пираты Карибского Моря: Возвращение Морской Легенды
- Age of Empries III
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty
- Call of Duty: United Offensive
- Call of Duty 2
- Combat Mission: Afrika Korps
- Command & Conquer: Generals - Zero Hour
- Command & Conquer: Renegade
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Deus EX
- DOOM 3
- Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
- Far Cry
- F.E.A.R.
- Freelancer
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Half-Life 2
- Heroes of Might & Magic V
- Homeworld 2
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer Free Car Simulator
- rFactor
- Rome: Total War
- Star Wars Battlefront 2
- Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy
- Star Wars: Knights Of The Old Republic II
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament 2004
- Vampire: the Masquerade – Bloodlines
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing 2

ДРАЙВЕРЫ:
- ATI Catalyst 6.9 (32-bit)
- ForceWare 91.47 beta Stereo Driver
- Forceware 92.91 (x32)
- Forceware 92.91 (x64)
- Intel Chipset Installation Utility 8.1.0.1007
- Mainboard ForceWare 91.52 (32-bit)
- SoundBlaster X-Fi Driver 2.09.0001
- VIA HyperionPro 5.10A

ПАТЧИ:
- Age of Empires III v1.2 US,UK
- Age of Pirates: Caribbean Tales v1.41-v1.42 EU
- Caesar IV (v1.1 US)
- FlatOut 2 (v1.2)
- Heroes of Might and Magic V (c v1.2 до v1.3 EU)
- Lego Star Wars (v1.1)
- Mage Knight Apocalypse (v1.01)
- Strike Fighters Project 1 (c v05.15.06 до v08.30.06 Gold)
- Strike Fighters Project 1 (c v05.15.06 до v08.30.06)
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II (v1.06 RU)
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II (v1.06 US,UK)
- Titan Quest (v1.20)
- Titan Quest (c v1.08 до v1.20)
- Titan Quest (c v1.11 до v1.20)
- Titan Quest (c v1.15 до v1.20)
- Wings Over Europe: Cold War Gone Hot (c v05.15.06 до v08.30.06)
- World of Warcraft (c v1.12.0 до v1.12.1 UK)
- World of Warcraft (c v1.12.0 до v1.12.1 US,AU)

DVD

ПУТЕВОДИТЕЛЬ:
- CheatCodeX 3.50
- CheMax 6.5
- CheMax Rus 5.3
- ArtMoney SE 7.21
- Cheat 'O Matic 0.99a
- GameWiz32 1.43
- Total Game Control 3.5

ТРЕЙНЕРЫ:
- American McGee's Bad Day L.A.
- Coffee Tycoon
- Company of Heroes (2)
- Crime Life: Gang Wars
- Darkstar One (2)
- El Matador (2)
- FlatOut 2
- Gadget Tycoon
- Galactic Civilizations II: Dread Lords
- Hoyle Casino 2007
- Joint Task Force (2)
- LEGO Star Wars II: The Original Trilogy (3)
- Pac-Man World 3
- The Guild II

SDK:
- ParaWorld SDK 1.0a
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II SDK v1.01

SHAREWARE:
- atlantis quest
- Boom Voyage
- Храбрый поросенок
- EZLines v.1.1
- Маджонг Матч
- MouseTrainer
- NeoBall
- NineK 1.0
- Приключения в Пчеландии
- Proffessional Gaming Test
- Рыбалка 2
- Siluet v1.0
- Sky Bubbles Deluxe
- Tanktiks
- Trash Killer 2

СОФТ:
- Antiy GhostBusters Pro 5.15
- AVG AntiVirus Free 7.1.407.808
- Outpost Firewall Pro 4.0 RC4
- Panda Antivirus 2007 2.00.01
- Panda Antivirus+Firewall 2007 6.00.00
- System Safety Monitor 2.2.0.587 beta
- Trend Micro Anti-Spyware 3.0
- BlindWrite Suite 6.0.0.17
- Daemon Tools 4.0.6
- Nero Mega Plugin Pack 1.0
- Nero WMA Plugin 2.0.9.37
- Xilisoft DVD Ripper Platinum 4.0.54.0829
- ACDSee 9.0.55
- FuturixImager 5.8
- RoboFolder 1.1.0.48
- Vextractor 3.40
- Avant Browser 11.0 Build 7
- eMule 0.47b Final
- Eudora 7.1.0.7 Beta
- FlashGet 1.73
- McAfee SiteAdvisor 1.5.0.7
- Netscape 8.1.2
- QIP Contacts Manager 1.2
- TrafficCompressor 0.5.338 beta
- Advanced Phone Recorder 1.8.0
- Audiotools 6.31
- Blaze Media Pro 7.0
- Create Ringtone 4.6
- QuickTime 7.1.3
- Reaper 1.09
- VirtualDub 1.6.16
- Winamp 5.25.868 Beta Full
- AVELife Color Diagnostics 2006.1
- AVELife TestGold Agent 2.3
- BIOS Agent 3.55
- Генеалогическое древо семьи 8.0
- Oxygen FM Manager 2.0
- ReNamer 4.12
- TKexe Kalender 1.0.7.3
- VueScan 8.3.63
- Accent Excel Password Recovery 2.50 Beta
- AnyReader 1.7
- MozBackup 1.4.5
- Central Brain Identifier 8.2.0.5 Build 0910
- CPU-Z 1.36
- Fresh UI 7.66
- PowerStrip 3.70
- Reg Organizer 4.0 Beta 7
- Windows Vista Upgrade Advisor Beta 1
- WinLock 4.46

СОФТ-СТАНДАРТ:
- Ad-aware SE Personal 1.06
- Dr.Web 4.33.2.09250
- McAfee AVERT Stinger 3.0.2
- Panda Antivirus Titanium 2006
- Stocona Antivirus 3.3 beta 2
- 7-Zip 4.43 beta
- Advanced Zip Repairer 1.6
- WinRAR 3.61
- WinZip 10.0.6699
- Internet Explorer 7.0.5700.6 RC1
- Mozilla Firefox 2.0 RC1
- Opera 9.02 International
- CloneDVD 3.9.4.0
- Nero Burning Rom 7.5.1.1
- UltraISO Premium 8.5.1.1860
- Virtual CD 8.0.0.4
- ABBYY FineReader 8.0 Professional Edition
- Adobe Acrobat Reader 7.0.8
- Book Designer v 4.0
- Cool Reader 2.00.52a
- ICE Book Reader Pro 8.6
- Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
- K-Lite Mega Codec Pack 1.59
- XP Codec Pack 2.0.4
- Converter 3.0.0.0
- LS Mp3 Encoder 0.2.12
- Pestretsov Unit Converter Standart 4.0.0
- Y.A.N. Transliteration v1.5
- Download Master 5.1.4.1039
- ReGet Deluxe 4.2.265
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.7.4
- HyperSnap-DX 6.11.01
- Mozilla Thunderbird 1.5.0.7 Rus
- The Bat! Pro 3.85.03
- MosMap Light 2.3
- FoxsHomeRobot FR 7.0b
- WinStart 2.4.0.0
- WinTuning XP 3.3.2
- XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
- ICQ Pro 2003a Build 3800
- Miranda IM 0.6 Alpha 11
- mIRC 6.2
- QIP Build 7980
- FAR Manager 1.70 Final
- Total Commander 6.55 Final
- Англо-русско-английский словарь v5.01
- Орфографический словарь русского языка 1.0
- QDictionary 1.6
- Translatelt! 3.8
- DivX Player 6.3.1
- Media Player Classic 6.4.9.0
- Windows Media Player 11.0.5358.4827 Rus
- NoteRepad v2.2
- Uniqway Poetic 0.6b
- Word Reader 1.5.0.20

КИБЕРСПОРТ:
- SK.Deadman(NE) vs 4K.Grubby(Orc)

FAQ

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком mp42 или DivX с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наше мыло disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализированных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима заплатка. Вот лишь наиболее яркие примеры: Call of Duty (текущая версия локализации 1.41, для дополнений необходима версия 1.51), Ground Control II: Operation Exodus (русский патч отсутствует), Rome: Total War (сразу после выхода патча 1.2 владельцы локализованных версий оказались без дополнений), World Racing (российского патча нет, в то время как последняя версия зарубежного патча – 1.61). Из-за этого у нас было два варианта действий: либо разводить руками, либо делать дополнения к англоязычным версиям игр. Поскольку вечно ждать невозможно, было принято решение выбрать второй вариант.
Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиража игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Как воспользоваться Panda Antivirus?
A: Заново проинсталлировать программу с диска.

Q: Почему у меня не показывается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодека, зайди в раздел СОФТ\кодеки и установи их оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: установить с нашего диска Flashplayer. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его докачать с официального сайта.

Q: Почему диски не полностью заполнены, написано 8.5Gb, а на самом деле 7.9Gb?
A: Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1Mb равен 1024 байтам, то получается 7.9 гигабайт.

ЭКСКУРСИЯ ПО ЛЕГЕНДАРНЫМ

Любишь игры?
Хочешь **своими глазами увидеть**, как **создаются мировые хиты**?
Тогда ты открыл правильный журнал на правильной странице!
«PC ИГРЫ» и компания Electronic Arts представляют: **крупнейший в истории России конкурс для геймеров**!





Десять победителей отборочных этапов отправятся в Москву для участия в **грандиозном геймерском шоу**, в рамках которого пройдет **суперфинал конкурса**. Победитель получит **уникальный приз – бесплатную экскурсию по ведущим студиям компании Electronic Arts**!

Это **событие**, которое бывает раз в жизни.
Это **поездка**, которой ты удивишь всех своих друзей.
Это **воспоминания**, которые останутся с тобой навсегда.

НЕ УПУСТИ СВОЙ ШАНС!

Другим участникам финальной игры достанутся **ценные призы**:

- мощные персональные компьютеры
- игровые приставки последнего поколения
- эксклюзивные геймерские сувениры
- лучшие игры Electronic Arts с автографами звезд игровой индустрии!

Отборочный тур конкурса состоит из трех этапов. Вопросы первого этапа ты увидишь в следующем номере журнала. Задания второго и третьего этапов появятся на страницах №1’2007 и №2’2007. Впрочем, если ты случайно пропустишь один из этих номеров, то всегда можешь продолжить участие в конкурсе через наш сайт: **www.gameland.ru/EA**.

* Точный маршрут поездки будет объявлен дополнительно.

СТУДИЯМ РАЗРАБОТЧИКОВ

ПРИЗ, который можешь выиграть ты!

EA Montreal, downtown Montreal, Quebec, Canada

EA Redwood Shores, Redwood City, California, USA

EA LA, Los Angeles, California, USA

EA Canada, Vancouver, British Columbia, Canada

EA UK, Chertsey, England

Criterion, Guildford, England



Для тех, кто не в курсе...
Electronic Arts – крупнейший в мире издатель и разработчик компьютерных и видеоигр, благодаря которому увидели свет такие знаменитые игровые серии, как Need For Speed, Battlefield, The Sims, FIFA, NHL, NBA, Black & White, SimCity и другие. Студии EA расположены по всему миру: от Азии до Канады.

Теперь мы можем сказать наверняка: обзор долгожданной ролевой игры ***Gothic 3*** обязательно появится в следующем номере. Ты, наверное, помнишь, что редакция Правильного собиралась скрупулезно разобрать игру в этом месяце, но в Германии случился небольшой скандал. Едва мы успели порадоваться, что проект отправился «на золото», как авторы неожиданно отозвали мастер-диск обратно. Причина: многочисленные недоработки и мелкие ошибки. Один немецкий игровой журнал даже успел написать рецензию и поместил на обложку громкие выносы. Одним словом, не повезло. Но, что самое главное, дата выхода Gothic 3, несмотря на отзыв мастер-диска, не изменилась. На официальном сайте по-прежнему значится 13 октября. Неужели успеют? Похоже на то.



Gothic 3 – далеко не единственная игра, заслуживающая твоего внимания в следующем месяце. Например, некоторый интерес вызывает необычный клон ***GTA*** под названием ***Just Cause***. Шедевром игру не назовешь, да и в вечные любимицы она не набивается. Но скрасить несколько часов вполне может.

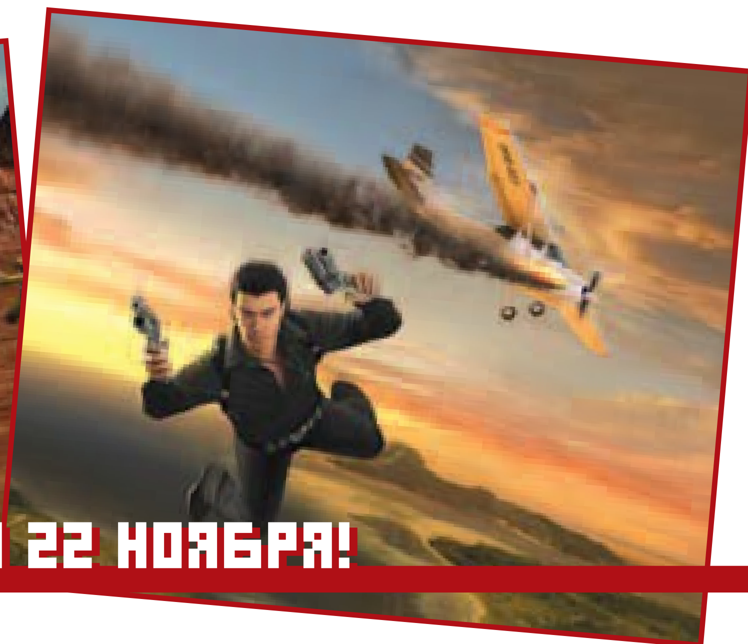
Порадовала переизданная и переработанная вторая часть Settlers, а если быть точнее – ***The Settlers II: 10th Anniversary***. Ничего кардинально нового игра не предложила. Те же строения, тех же забавные человечки, покоряющие красочный мир. Но после ужасной четвертой части подобные мелочи вызывают неподдельный восторг. Откровенно расстроил экшен ***Scarface: The World is Yours***. Виной тому стала уродливая графика, доставшаяся игре по вине устаревших консолей. А ведь какой мог бы быть проект! «Лицо со шрамом» **Брайна Де Пальмы** (Brian De Palma) – едва ли не лучший гангстерский фильм в истории Голливуда. Все, что нужно было сделать разработчикам из **Radical Entertainment** – это тщательно его переработать. Но они предпочли бездушный экшен с героем, похожим на **Аль Пачино** (Al Pacino).



Также в следующем номере мы планируем поделиться с тобой впечатлениями о демо-версии ***Maelstrom***. Напомню, что игру разрабатывает студия **KDV Games** под присмотром зарубежного издательства **Codemasters** и компании **«1С»**. Пока получается неплохо. Что будет дальше, поглядим.

Для тех, кто хочет получать информацию о грядущем номере заблаговременно, рекомендуем почаще заглядывать на официальную страничку нашего издательства **www.gameland.ru**. Буквально за неделю до выхода свежего номера там появляется подробнейший отчет обо всех материалах, которые ты найдешь в журнале и на диске. Кроме того, ты сможешь узнать, как будут выглядеть постер и наклейки.





ДО ВСТРЕЧИ 22 НОЯБРЯ!



www.pc-games.ru

HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC

ВЛАДЫКИ СЕВЕРА



PC ИГРЫ

UBISOFT



NEVERWINTER NIGHTS 2 • ASSASSIN'S CREED • BIOSHOCK • БРАТВА И КОЛЬЦО • COMPANY OF HEROES • FIFA 07 • В ТЫЛУ ВРАГА 2



№ 11(35) • НОЯБРЬ • 2006